RADIAS

SYNTHESIZER / VOCODER

取扱説明書

MMT

KORG

Ⓙ ②

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。
注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の 2 つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠ 記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

⚠ 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- **AC/ACパワーサプライのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **AC/AC　パワーサプライのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、AC/AC パワーサプライのプラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切ってAC/AC パワーサプライのプラグをコンセントから抜く。**
  ○AC/AC パワーサプライが破損したとき
  ○異物が内部に入ったとき
  ○製品に異常や故障が生じたとき

  修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれてること以外は絶対にしない。**
- **AC/AC　パワーサプライのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、AC/AC パワーサプライのコードの上に重いものをのせない。**
  コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**

- **雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

⚠ 注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **AC/AC　パワーサプライをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**

- **長時間使用しないときは、AC/AC　パワーサプライをコンセントから抜く。**

- **付属の AC/AC パワーサプライは、他の電気機器で使用しない。**
  付属の AC/AC パワーサプライは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **指定の AC/AC　パワーサプライ以外は使用しない。**
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

・本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が転倒または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

・本製品の隙間に指などを入れない。
お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

・地震時は本製品に近づかない。

・本製品に前後方向から無理な力を加えない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

本製品のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- 本製品に振動、衝撃を与えないでください。
- 冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしないでください。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避けてください。
  温度差が生じた場合、製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- 極端に湿度の高い場所では使用、保管しないでください。
- ほこりや煙が多い場所では使用、保管しないでください。

LCD ディスプレイについて

本製品の LCD ディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCD ディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- 画面の一部に黒点（点灯しない点）や輝点（常に点灯する点）がある。
- 表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ MIDI データ・ファイラー等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

＊MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。

＊掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグ シンセサイザー / ボコーダー RADIAS をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

RADIASの取扱説明書は、以下のように構成されています。

オペレーション編

まずはじめにオペレーション編を読み、操作する上で必要な事柄や基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」では、**RADIAS** の特長、各モードやプログラムの構成ついて説明しています。

「各部の名称と機能」では、フロントパネル上のノブやキー、リア・パネルの入出力端子やスイッチついて説明しています。

「セットアップ」では、外部オーディオ機器、外部MIDI機器、コンピューター、ペダル、ペダル・スイッチとの接続について説明をしています。

「クイック・スタート」では、演奏するための基礎（デモ演奏の方法や、音色の選択方法、アルペジエーター等演奏時の機能）を説明しています。

「エディット」では、音色パラメーターやグローバル・パラメーターをエディットする上での基本的な操作方法や、主要なパラメーターのエディット方法などを説明しています。

パラメーター編

RADIASのパラメーターの動作、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。わからないパラメーターが表示されたときや、機能について知りたいときにご覧ください。

資料編

RADIASが使用できるMIDIメッセージなど（コントロール・チェンジなど）MIDIに関する説明やVoice Name Listなどを記載しています。

取扱説明書の表記

ノブやキーの表記 [ ]

RADIASのパネル上のノブやキーは、[ ]で括って表しています。

パラメーターの表記“ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは、“ ”で括って表しています。

太字の表記

本機の名称や操作手順についても太字で表しています。

操作 *1 2 3...*

操作の手順を1 2 3...で表しています。

☞ p. ■

参照するページを表しています。

マーク 、note

これらのマークは順番に、使用上の注意、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは、表示の一例ですので、本体のディスプレイ表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDIに関する表記

CC# は、Control Change Number（コントロール・チェンジ・ナンバー）を略して表しています。
MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

目次

取扱説明書について iv

オペレーション編..... 1

はじめに 2

おもな特長..... 2

RADIAS の構成..... 4

モードについて 4

プログラムの構成..... 5

シンセサイザー 5

ドラムキット..... 9

各部の名称と機能 10

フロント・パネル..... 10

リア・パネル..... 14

セットアップ..... 16

クイック・スタート 19

電源のオン、オフと音量調整..... 19

デモ演奏..... 19

プログラムの演奏ープログラム・プレイ・モード 20

アルペジエーター..... 22

ステップ・シーケンサー..... 24

モジュレーション・シーケンサー..... 25

Audio In 26

ボコーダー..... 27

ドラムキットの演奏ー
ドラム・プレイ・モード..... 28

エディット..... 29

エディットの基本操作..... 29

プログラム・プレイ・モードでのエディット..... 29

プログラム・エディット・モードでのエディット... 29

エディット前の設定に戻して音色を比較するーコンペア 32

エディットしたプログラムの保存ーライト..... 32

他のティンバー音色のロード / テンプレート機能.... 33

名前の設定..... 34

プログラム・パラメーターのエディット.... 37

シンセ・パラメーターのエディット..... 37

エフェクト・パラメーターのエディット 46

アルペジエーターのエディット 47

ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット..... 50

ボコーダーのエディット 56

ドラム・パラメーターのエディット 60

キー・ゾーンの設定..... 64

エンベロープ・フォロワーの設定..... 67

Global パラメーターのエディット..... 68

パラメーター編..... 73

プログラム・パラメーター..... 74

1. Name 74

P01 NAME..... 74

2. Program Common 74

P02 COMMON
(Program Common Parameters)..... 74

P03 TIMBRE
(Timbre Common Parameters) 77

3. Synth Parameters 80

P04 VOICE 80

P05 PITCH..... 81

P06 OSC/MIXER..... 81

P07 FILTER 86

P08 AMP (Amplifier)..... 88

P09 EG (Envelope Generator)..... 89

P10 LFO 90

P11 PATCH (Virtual Patch) 91
P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer) 92
P13 EQ/FX (Equalizer/Effect) 94

4. ARPEGGIATOR 96
Front Panel Parameter 96
P14 ARPEGGIATOR 96

5. Step Sequencer 99
Front Panel Parameter 99
P15 STEP SEQ 99

6. Vocoder Parameters 104
P06 CARRIER 104
P07 FILTER 105
P08 MODULATOR 105

7. Utility 107
P16 UTILITY 107

ドラム・パラメーター 111

1. Name 111
P01 NAME 111

2. Drum Common 111
P02 COMMON 111

3. Drum Inst 112
P05 PITCH 112
P06 OSC/MIXER 112
P07 FILTER 112
P08 AMP (Amplifier) 112
P09 EG (Envelope Generator) 112
P10 LFO 113
P11 PATCH (Virtual Patch) 113

4. Utility 113
P16 UTILITY 113

グローバル・パラメーター 114

P01 GLOBAL 114
P02 MEMORY 115
P03 PRELOAD 116
P04 MIDI 116
P05 MIDI DUMP 117
P06 MIDI FILTER 118
P07 MIDI MAP 118
P08 PEDAL/SW 119
P09 USER SCALE 120
P10 CATEGORY NAME 120
P11 CALIB [A.SW] 120
P12 CALIB [A.PEDAL] 120

エフェクト・ガイド 121

Overview 121
エフェクトの入出力について 121
ディレイ・タイムについて 121
エフェクト・パラメーターのコントロール 122

エフェクト・パラメーター 123

資　料　編 145

MIDI について 146
RADIAS が送受信する MIDI メッセージ 146
音色等の設定データを送る（データ・ダンプ） 150
本体ノブ／キーのコントロール・チェンジ・アサイン 151

MIDI ドライバのインストールと設定 152
Windows XP をお使いの場合 152
Mac OS X をお使いの場合 153
RADIAS とドライバのポートについて 154

故障とお思いになる前に 155

Voice Name List 156
Program 156
Demo Songs 160
Drumkit 161
PCM 164
Templates 165

仕様とオプション 168

MIDI インプリメンテーション・チャート ... 169

オペレーション編

はじめに
各部の名称と機能
セットアップ
クイック・スタート
エディット

はじめに

おもな特長

RADIASは、コルグ MMT(Multiple Modeling Technology）を採用した、シンプルな操作性で幅広い音色バリエーションが得られるシンセサイザー/ボコーダーです。

シンセサイザー

アナログ・シンセサイザーに代表される波形など9タイプのオシレータ・アルゴリズム、オシレータ・モジュレーションも4タイプ内蔵するなど、より幅広い音色が得られます。

フロント・パネル上に主要な音色パラメータを配置することによって、演奏中に音色を変化させたり、リアルタイムでの多彩な音色エディットができます。また、プログラムでは4 つのティンバーを同時に使用できるので、より厚みのある音色が簡単に作成できます。

ボコーダー

RADIASでは、フロント・パネル上の[VOCODER] キーの操作によって簡単にボコーダー・サウンドを得ることができます。そのサウンドについては、往年のボコーダー・サウンドをシミュレートするだけでなく、フィルターの周波数をシフトさせたり、帯域ごとにレベルやパンポットを調節することによってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドが得られます。

また、新機能のフォルマント・モーションでは、モジュレーターとして入力した信号をフィルター・バンクで解析し、その結果を最大約7秒間のフォルマント・モーション・データとして記録することができます。記録したフォルマント・モーション・データを再生することによって、マイク等でモジュレーターへ音声を入力しなくてもボコーダー・サウンドを得ることができます。本体には、フォルマント・モーション・データを16個保存することが可能です。

オーディオ・イン / エンベロープ・フォロワー

INPUT1、2端子から入力した波形を内蔵の波形と同様に加工したり、**RADIAS**をエフェクト・プロセッサーとして使用することができます。その他に、入力した信号からエンベロープを検出し、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用したり、**RADIAS** の音源をトリガーしたりすることができます。

アルペジエーター

6種類のアルペジオ・タイプを内蔵し、さまざまなパラメーターの設定によってリズム・パターンを変化させるなど、より幅広い効果が得られます。

ステップ・シーケンサー

簡単なパターンやフレーズ等を録音できるシーケンサーを2基内蔵しています。各ステップ・シーケンサーは、最大32ステップでパターンやフレーズを作ることができます。例えば、ベース・ラインとドラム・パターンを録音し、2つのティンバーを使って演奏させ、鍵盤で他のティンバーを使って演奏することなどが可能です。また、2つのステップ・シーケンサーを連結させ、最大64ステップのシーケンサーとして使用することもできます。

ドラムキット

ドラムやパーカッションなどのドラム音色で構成されたドラムキットを内蔵しています。
ドラムキットは、プログラムを構成するティンバーにアサインして使用します。**RADIAS**には32のエディット可能なドラムキットが内蔵されています。ドラムキットは16個のドラム・インストで構成されています。ドラムキットは鍵盤にアサインして演奏することのほかに、アルペジエーターやステップ・シーケンサーにアサインして演奏させるなど、リズム・パターンを含んだプログラムを作成することができます。ドラム・プレイ・モードでは、ドラムキットを鍵盤で演奏しフロント・パネルのノブやキーでリアルタイムに音色をコントロールできます。またドラムキットは、16個のマルチ・ファンクション・キーによっても演奏可能です。

バーチャル・パッチ

アナログ・シンセサイザーのパッチ機能をシミュレートした6系統のバーチャル・パッチでは、音色を構成するパラメーターへのモジュレーション・ソースとして、EGやLFOだけでなくベロシティ、キーボード・トラックなど15種類の中から選択でき、より自由度の高い音色を作成することができます。

モジュレーション・シーケンサー

モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。ステップ・シーケンサーでは、ピッチ、ベロシティ、ゲート・タイムでデータが構成されているのに対して、モジュレーション・シーケンサーでは、音色を構成するパラメーターへのモジュレーション・データで構成されています。モジュレーション・データは、最大16ステップにステップごと、またはモーション・レック機能でリアルタイムに記録することができます。

エフェクト

各ティンバーごとに2バンド・イコライザー、2系統のインサート・エフェクト、プログラムごとに1系統のマスター・エフェクトを内蔵しています。エフェクトは、30種類のエフェクト・アルゴリズムから選ぶことができます。

テンプレート機能

プログラムやドラム音色、エフェクトを作成、設定する際に便利なテンプレート・データが内蔵されています。プログラム、ドラム音色の作成時やエフェクト設定時にイメージに近いテンプレート・データをロードし、それをエディットすることによって、なにもない状態から作成、設定するよりも簡単に目的のサウンドが得られます。また、自分で作成した音色やエフェクトの設定をテンプレート・データとして登録することもできます。

RADIAS Sound Editor ソフトウェア

USBケーブルで**RADIAS**とコンピューターを接続し、付属のRADIAS Sound Editorソフトウェアを使って、コンピューター上ですべてのパラメーターをエディットすることが可能です。

RADIAS の構成

モードについて

RADIASは、以下の6つのモードで構成されています。

プログラム・プレイ・モード（PROGRAM）

プログラム（音色）を選択して演奏するモードです。
演奏中にフロント・パネルのノブとキーで音色を変化させたり、アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、モジュレーション・シーケンサーによって演奏の幅を拡げることができます。
また、プログラムでは、ボコーダーも同時に使用することができます。ボコーダーはティンバー・セレクト[VOCODER]キーを押して、キーを点灯または点滅させると有効になります。このときは、フロント・パネルの白抜きの文字のパラメーターとして動作します。
[PROGRAM]キーを押すと、プログラム・プレイ・モードに入ります。

プログラム・エディット・モード（PROGRAM EDIT）

プログラムのパラメーターをディスプレイで確認しながらエディットするモードです。パラメーターの値を細かく設定したり、フロント・パネルのノブやキーに対応していないパラメーターをエディットします。
プログラム・プレイ・モードで（ティンバー・セレクト・キーがボコーダー以外を選択しているときに）[EDIT/YES]キーを押すと、このモードに入ります。

ボコーダー・エディット・モード（VOCODER EDIT）

プログラムのボコーダー・パラメーターをディスプレイで確認しながらエディットするモードです。
プログラム・プレイ・モードで、ティンバー・セレクト・キーでボコーダーを選択して[EDIT/YES]キーを押すと、このモードに入ります。ボコーダー・エディット・モードのときは、フロント・パネルの白抜き文字のパラメーターとして動作します。

ドラム・プレイ・モード（DRUM）

ドラムキットを選択して演奏するモードです。16キーなどで選択した1つのドラム・インストに対して、演奏中にフロント・パネルのノブとキーを使ってパラメーターの値を変更し、リアルタイムに音色を変化させることができます。
[DRUM]キーを押すと、このモードに入ります。

ドラム・エディット・モード（DRUM EDIT）

ドラム・インストをアサインしてドラムキットを作成したり、ドラム・インストのパラメーターをディスプレイで値を確認しながらエディットするモードです。
ドラム・プレイ・モードで[EDIT/YES]キーを押すと、このモードに入ります。

グローバル・モード（GLOBAL）

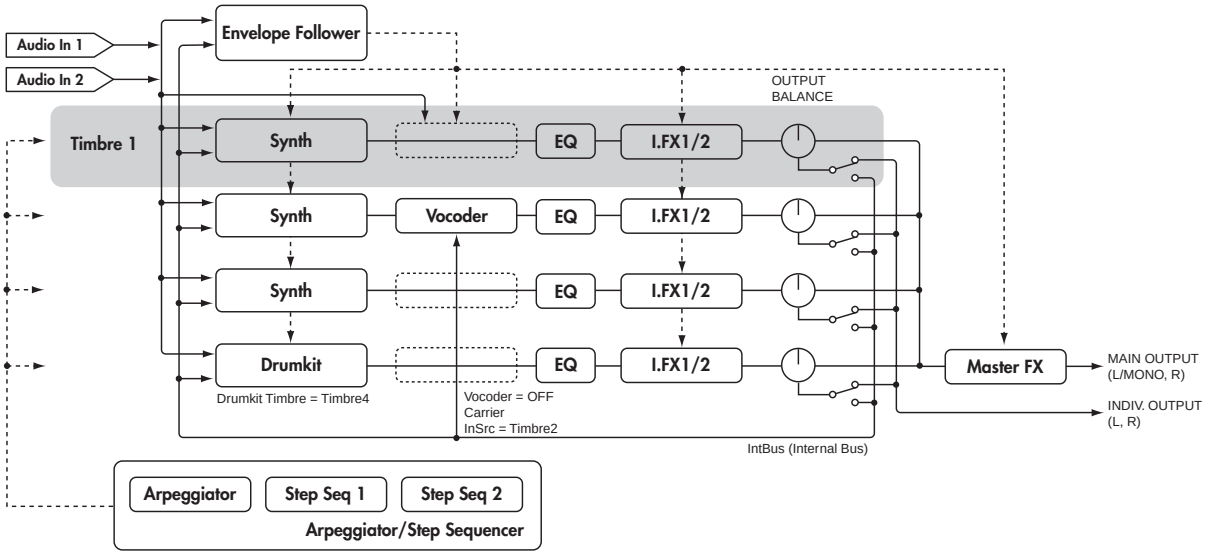
本体全体に関するパラメーターを設定するモードです。
チューニングやユーザー・スケール、アサイナブル・ペダル、アサイナブル・スイッチの機能選択、MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ、MIDIなどの全体に関するパラメーターを設定します。
[GLOBAL]キーを押すと、このモードに入ります。

プログラムの構成

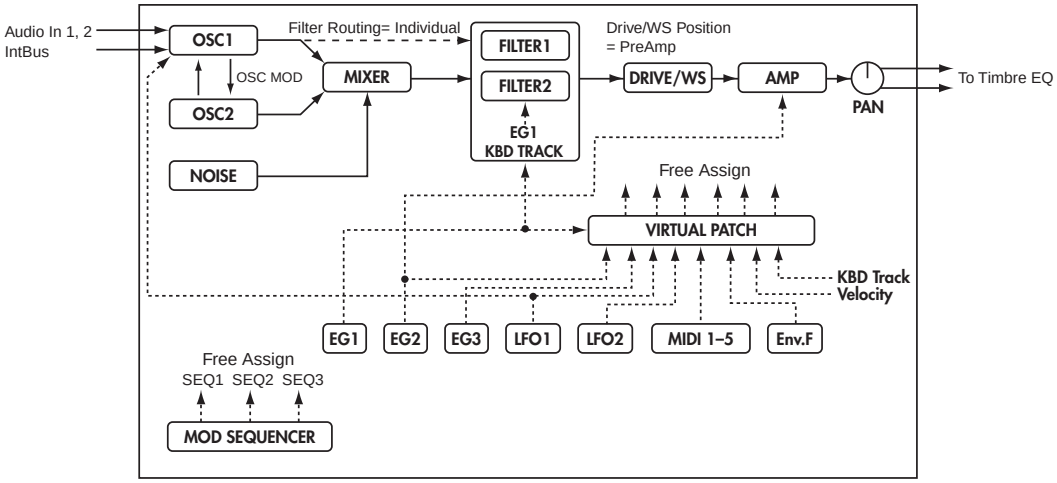
RADIAS のプログラムは、４つのティンバー、アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、ボコーダー、マスター・エフェクト、エンベロープ・フォロワーで構成されています。ティンバーには、ドラムキットを１つアサインすることもできます。

シンセサイザー

Program



Synth



ティンバー（TIMBRE）

ティンバーは、オシレーター（OSC1/OSC2/NOISE）、ミキサー（MIXER）、フィルター（FILTER）、アンプ（AMP）、エンベロープ・ジェネレーター（EG）、LFO、バーチャル・パッチ（VIRTUAL PATCH）、モジュレーション・シーケンサー（MOD SEQ）、イコライザー（EQ）、インサート・エフェクト（INSERT FX1/FX2）で構成されています。これらのパラメーターをエディットすることによって、さまざまな表情をもつプログラム音色を作成することができます。

１つのプログラムに対して最大4つのティンバーを使用することができます。これらのティンバーにはドラム・エディット・モードで設定したドラムキットをアサインすることもできます。

オシレーター（OSC1/OSC2/NOISE）

オシレーター１（OSC1）では、ノコギリ波や三角波などの基本的なアナログ・シンセサイザーの波形から、デジタル・シンセサイザーのPCM波形、ドラム・インスト用のドラム PCM 波形までの９タイプのオシレーター・アルゴリズムと、INPUT 1、2端子から入力された波形を選択することができます。また、ノコギリ波や三角波などの基本的なアナログ・シンセサイザーの波形に対して、クロス、ユニゾン、VPM（バリアブル・フェイズ・モジュレーション）のモジュレーションをかけることができます。

オシレーター２（OSC2）では、ノコギリ波やサイン波などの４タイプのオシレーター・アルゴリズムの中から波形を選択することができ、アナログ・シンセサイザー特有のシンク・モジュレーション（SYNC）やリング・モジュレーション（RING）などのモジュレーション・タイプのオシレーターとしても使用することができます。

ノイズ・ジェネレーター（NOISE）では、ホワイト・ノイズを発生します。管楽器等の音色でのブレス・ノイズや SE などの効果音として使用できます。

ミキサー（MIXER）

オシレーター１（OSC1）、オシレーター２（OSC2）、ノイズ・ジェネレーター（NOISE）の各音量レベルを調節し、フィルター（FILTER）へ出力します。

フィルター（FILTER1/FILTER2）

フィルターでは、オシレーターの周波数成分を削ったり強調したりすることで音色（音の明暗など）を調節します。このフィルターの設定によって音色は大きく変化します。
ティンバーごとに2つのフィルターを持ち、4種類のルーティング（組み合わせ）によって多くの音色バリエーションを作り出すことができます。
さらにエンベロープ・ジェネレーター１（EG1）によって各フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させることができます。

アンプ（AMP）

アンプ（AMP）、パンポット（PAN）、DRIVE/WS（Drive/Wave Shape）で構成されています。アンプでは音量を、パンポットでは音の定位をそれぞれ設定します。
エンベロープ・ジェネレーター２（EG2）によって音量を時間的に変化させることができます。
DRIVE/WSでは、共にハードな音色が得られます。フィルターのカットオフやレゾナンスを調節すると、大きな効果が得られます。

エンベロープ・ジェネレーター（EG1/EG2/EG3）

エンベロープ・ジェネレーター（EG）は、音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。
アタック・タイム（ATTACK）、ディケイ・タイム（DECAY）、サスティン・レベル（SUSTAIN）、リリース・タイム（RELEASE）の4つのパラメーターでエンベロープを設定し、ディケイとリリースのカーブ形状をリニア・カーブ、対数カーブ、指数カーブの中から選択することができます。
EG1はフィルターのカットオフ周波数、EG2はアンプの音量に対するエンベロープ・ソースとしてアサインされています。さらに、バーチャル・パッチ（VIRTUAL PATCH）によって、他のパラメーターのエンベロープ・ソースとしてもアサインすることができます。

LFO セクション（LFO1/LFO2）

LFO（Low Frequency Oscillator）は、音色を構成するパラメーターに周期的な変化を与えます。
4種類の波形をもつLFOを、ティンバーごとに2基ずつ内蔵しています。
LFO1はOSC1で選択している波形によってはOSC1 Control2、LFO2はモジュレーション・ホイールによるピッチのモジュレーション・ソースとしてアサインされています。さらに、バーチャル・パッチ（VIRTUAL PATCH）によって、他のパラメーターのモジュレーション・ソースとしてもアサインすることができます。

バーチャル・パッチ（VIRTUAL PATCH）

バーチャル・パッチは、EGやLFOだけでなくベロシティ（鍵盤を弾く強さ）、キーボード・トラック（鍵盤を弾く範囲）などを、音色を構成する様々なパラメーターにモジュレーション・ソースとしてアサインし、より自由度の高い音色を作ることができます。ティンバーごとに6つのパラメーターをアサインすることができます。

モジュレーション・シーケンサー（MOD SEQUENCER）

モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように、音色を構成するいろいろなパラメーターに時間的変化を与えるシーケンサーです。
フロント・パネルの16個のノブによって各ステップの値を設定し、再生することで音色を変化させます。
また、モーション・レック機能によって、リアルタイムに操作したノブの動き（パラメーター値の変化）を記録することもできます。ティンバーごとに3基のシーケンサーを内蔵しているので、複雑な音色変化が得られます。

イコライザー（EQ）、インサート・エフェクト（INSERT FX1/INSERT FX2）

ティンバーごとに2バンドEQと2つのインサート・エフェクトを内蔵しています。30種類のエフェクトの中から2つのエフェクトを使用することができ、音色に様々な表情をつけることができます。

アルペジエーター（ARPEGGIATOR）、ステップ・シーケンサー（STEP SEQUENCER）

1つのプログラムには、アルペジエーターを1基、ステップ・シーケンサーを2基内蔵しています。
各ティンバーには、この合計3基の中からそれぞれ1つをアサインして演奏させることができます。

アルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプから選択し、最大32ステップまでのノート・オン、オフを設定することができ、より複雑なアルペジオ・パターンを作ることができます。

ステップ・シーケンサーは、最大32ステップまでフレーズを記録でき、2基のシーケンサーをつなげて最大64ステップのシーケンサーとして使用することもできます。演奏中に弾いた鍵盤の音程に従ってシーケンサー再生の音程を変化させることもできます。

マスター・エフェクト（MFX）

1つのプログラムにマスター・エフェクトを1基内蔵しています。
ティンバーのインサート・エフェクトをかけて音色をまとめたものに対して、さらにリバーブおよびディレイ効果などを加えて、プログラム全体の音色を整えます。30種類のエフェクトの中から選ぶことができます。

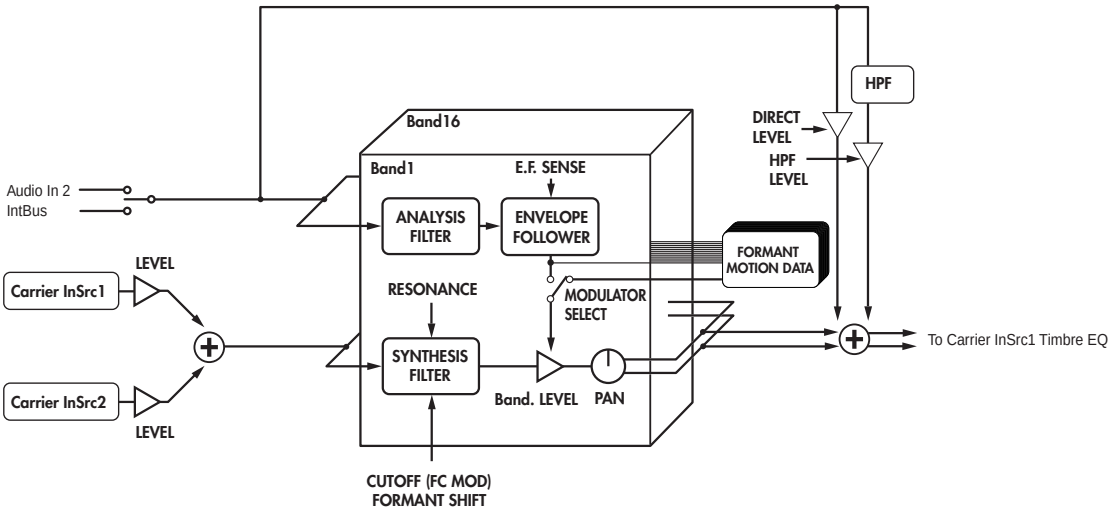
エンベロープ・フォロワー

1つのプログラムにエンベロープ・フォロワーを1基内蔵しています。外部入力端子や内部バスから入力した信号のエンベロープを検出します。検出したエンベロープをバーチャル・パッチのソースやインサート、マスター・エフェクトのコントロール・ソースとして利用することができます。また、検出したエンベロープによってノートオン、オフを送信することができます。

ボコーダー（VOCODER）

1つのプログラムには、ボコーダーを1基内蔵しています。
ボコーダーは、キャリア（1つのティンバーやINPUT1端子など）の信号に対して、モジュレーター（INPUT2端子に入力された信号など）の特徴を付加して出力します。
INPUT2端子に接続したマイクで声を入力し、楽器が喋っているような効果を得るのがもっともポピュラーな使い方です。

Vocoder



ボコーダー・セクション（VOCODER）

16個のバンドパス・フィルター 2組（アナリシス・フィルターとシンセシス・フィルター）とエンベロープ・フォロワー（E.F）で構成されています。
モジュレーター側に入力された音声信号を16個のフィルター（アナリシス・フィルター）へ入力し、エンベロープ・フォロワーによって周波数ごとに音量のエンベロープ（時間的変化）を検出します。
キャリア側信号をもう一方の16個のバンドパス・フィルター（SYNTHESIS FILTER）に入力した後、モジュレーター側のエンベロープを付加することによって入力された音声の特徴で変調され、喋っているような効果（ボコーダー効果）などを得ることができます。
キャリア側バンドパス・フィルターの各周波数を“FORMANT SHIFT”や“CUTOFF”パラメーターによってシフトすることが可能です。これは、モジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させることになり、音色が大きく変化します。

キャリア（CARRIER）

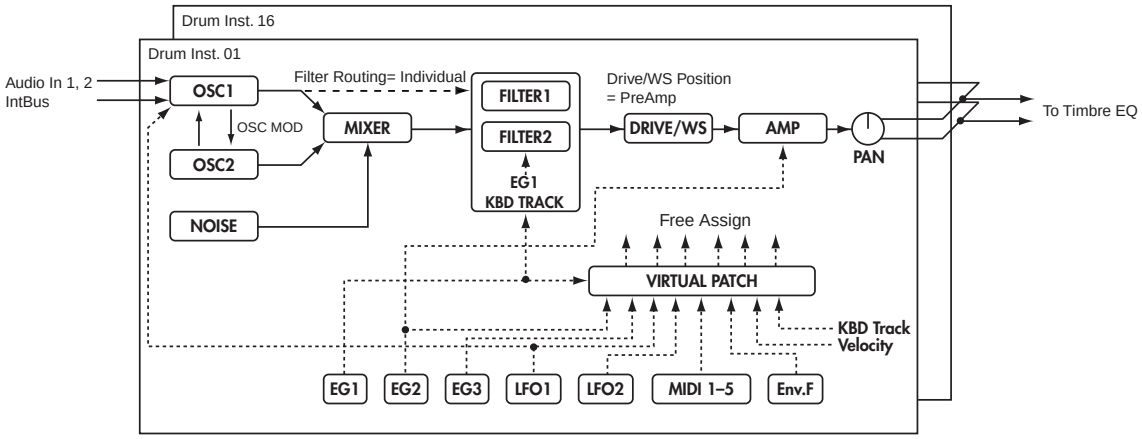
キャリアには、倍音を多く含んだノコギリ波（SAW）などの波形が適しています。
キャリアには、2つのソースIN SOURCE1とIN SOURCE2を組み合わせて使用します。
IN SOURCE1には1つのティンバー、IN SOURCE2には外部入力（INPUT1端子）、または内部バス（プログラム出力）をキャリアとして使用することができます。

モジュレーター（MODULATOR）

一般的にモジュレーター側には声を入力しますが、リズム音などの波形を入力してみても独特の効果が得られます。
モジュレーターには外部入力（INPUT2端子）、または内部バス（プログラム出力）を使用します。
また、あらかじめ声などの特長を記録したフォルマント・モーション・データを使ってボコーダーを発音させる、フォルマント・モーション機能があります。

ドラムキット

Drumkit



ドラムキットは、16個のドラム・インストで構成されています。**RADIAS**には、32個のドラムキットを内蔵しています。

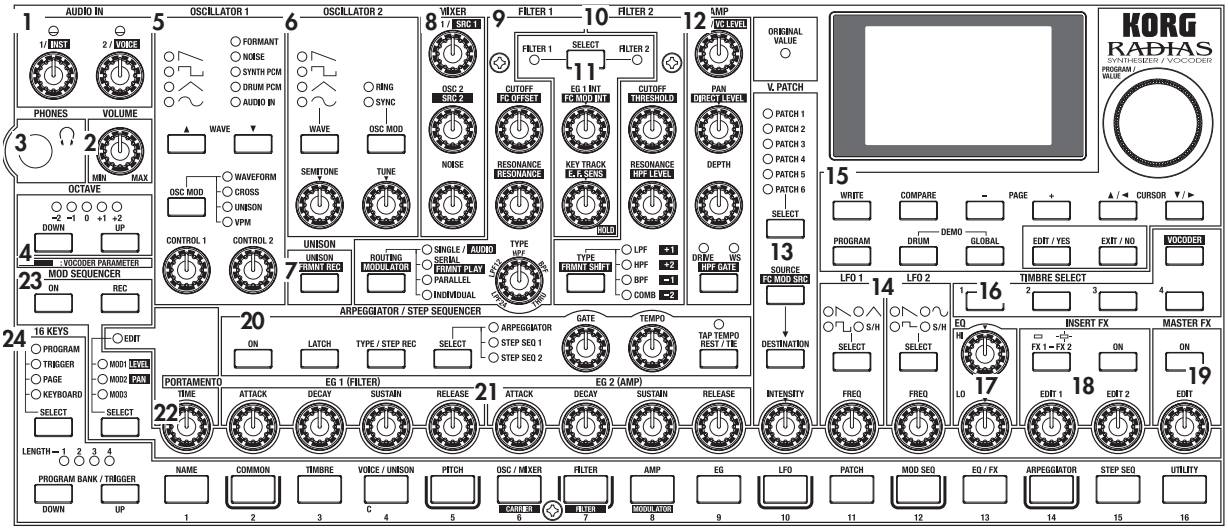
ドラム・インストは、ティンバーと同様にOSC1/OSC2/NOISE、MIXER、FILTER、AMP、EG、LFO、VIRTUAL PATCHで構成されています。(☞6ページ「ティンバー（TIMBRE）」)

ドラムキットは、プログラムを構成するティンバーにアサインすることができ、ステップ・シーケンサーによるドラム・パターンのバッキングで、シンセ音色を弾くというようなプログラムを作成することが可能です（☞64ページ「キー・ゾーンの設定」）。

各部の名称と機能

フロント・パネル

フロント・パネル上の白抜き文字は、ボコーダーのパラメーターです。



1. AUDIO IN

[1/INST] ノブ

INPUT 1端子の入力レベルを調節します。

[2/VOICE] ノブ

INPUT 2端子の入力レベルを調節します。

2. VOLUME

[VOLUME] ノブ

音量を調節します。ヘッドホンの音量も、このノブで調節します。

3. PHONES

ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続します。

4. OCTAVE

[UP]、[DOWN] キー

鍵盤や16KEYS [1]～[16]キーの音域をオクターブ単位で変更します。

☞22ページ「発音する音域をオクターブ単位で変更する」

5. OSCILLATOR 1

WAVE [▲]、[▼] キー

オシレーター1の波形を選択します。選択した波形のLEDが点灯します。

[OSC MOD] キー

モジュレーション・タイプを選択します。選択したモジュレーション・タイプのLEDが点灯します。

[CONTROL 1] ノブ

波形のパラメーターを調節します。選択した波形やモジュレーション・タイプによってパラメーターが異なります。

[CONTROL 2] ノブ

波形のパラメーターを調節します。選択した波形やモジュレーション・タイプによってパラメーターが異なります。

6. OSCILLATOR 2

[WAVE] キー

オシレーター2の波形を選択します。選択した波形のLEDが点灯します。

[OSC MOD] キー

オシレーター1によるモジュレーション・タイプを選択します。選択したモジュレーション・タイプのLEDが点灯します。

[SEMITONE] ノブ

オシレーター2のピッチを半音単位で調節します。

[TUNE] ノブ
オシレーター 2のピッチを微調整します。

7. UNISON

[UNISON • FRMNT REC] キー
ユニゾンのオン、オフを切り替えます。
ボコーダー・エディット時は、フォルマント・モーション機能で使用するフォルマント・モーション・データを記録します。

8. MIXER

[OSC1 • SRC1] ノブ
オシレーター 1の音量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、キャリア側への入力1（ティンバー）の音量を調節します。

[OSC2 • SRC2] ノブ
オシレーター 2の音量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、キャリア側への入力2（外部入力など）の音量を調節します。

[NOISE] ノブ
ノイズ・ジェネレーターの音量を調節します。

9. FILTER 1

[CUTOFF • FC OFFSET] ノブ
フィルター 1のカットオフ周波数を調節します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのカットオフ周波数に対するオフセット値を調節します。

[RESONANCE] ノブ
フィルター 1のレゾナンス量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのレゾナンス量を調節します。

[TYPE] ノブ
フィルター 1のフィルター・タイプを選択します。
目盛りの間は、両方のフィルター・タイプの中間的なキャラクターとなり、その割合を調節することができます。

[ROUTING • MODULATOR] キー
フィルター 1と2のルーティング（組み合わせ）を設定します。
ボコーダー・エディット時はモジュレーターを選択します。

10. FILTER 2

[CUTOFF • THRESHOLD] ノブ
フィルター 2のカットオフ周波数を調節します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側入力信号のスレッショルド・レベルを調節します。

[RESONANCE • HPF LEVEL] ノブ
フィルター 2のレゾナンス量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側（INPUT2端子など）に入力した信号に対してかけるHPF（ハイパス・フィルター）の出力レベルを調節します。

[TYPE • FRMNT SHIFT] キー
フィルター 2のフィルター・タイプを選択します。
ボコーダー・エディット時は、フォルマント・シフト量を設定します。

11. FILTER COMMON

[SELECT] キー
EG1 INTノブ、KEY TRACKノブでエディットするフィルターを選択します。
エディットできるフィルターのLEDが点灯します。

[EG1 INT • FC MOD INT] ノブ
フィルターのカットオフ周波数に時間的変化を与えるEG1の効果の深さを調節します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのカットオフ周波数にかけるモジュレーションの深さを調節します。モジュレーション・ソースは、バーチャル・パッチの[SOURCE・FC MOD SRC]キーで選択します。

[KEY TRACK • E.F.SENS] ノブ
フィルターのキーボード・トラック（鍵盤を弾く位置によるカットオフ周波数の変化）を調節します。
ボコーダー・エディット時は、ボコーダー・セクションのエンベロープ・フォロワーの感度を調節します

12. AMP

[LEVEL • VC LEVEL] ノブ
各ティンバーの音量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、ボコーダーの出力レベルを調節します。

[PAN • DIRECT LEVEL] ノブ
各ティンバー出力の定位を調節します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側（INPUT2端子など）からダイレクトに出力する音量を調節します。

[DEPTH] ノブ
DRIVE/WS（Wave Shape）の効果の深さを調節します。

[DRIVE/WS • HPF GATE] キー
ひずみ効果を得るための機能を選択します。選択した効果のLEDが点灯します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側音声信号の高域成分をボコーダー出力へミックスするときに、内部音源が発音するときだけ出力するか、外部から入力があるときだけ出力するのかを設定します。

13. V. PATCH (VIRTUAL PATCH)

[SELECT] キー
アサイン設定するパッチを選択します。選択したパッチのLEDが点灯します。

[SOURCE • FC MOD SRC] キー
モジュレーション・ソースを選択します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのカットオフ周波数にかけるモジュレーション・ソースを選択します。

[DESTINATION] キー
モジュレーション先のパラメーターを選択します。
[SELECT] キーで選ばれているパッチに対してパラメーターを選択できます。

[INTENSITY] キー
モジュレーションの深さを調節します。[SELECT] キーで選ばれているパッチに対して調節できます。

14. LFO1/LFO2

[SELECT] キー
LFOの波形を選択します。選択した波形のLEDが点灯します。

[FREQ] ノブ
LFOの周期を調節します。調節した周期に合わせて[SELECT] キーが点滅します。

15. KEY & DISPLAY

ORIGINAL VALUE LED
ノブやキーを操作したときに、プログラムに保存されている値と一致したときに点灯します。

ディスプレイ
プログラム・プレイ・モードでは、プログラム・ナンバーやプログラム・ネームなどを表示します。
ドラム・プレイ・モードでは、ドラムキット・ナンバーやドラムキット・ネームなどを表示します。
その他のモードでは、エディットするパラメーターなどを表示します。

[PROGRAM/VALUE] ダイヤル
プログラム・プレイ・モードでは、プログラムを選択します。
ドラム・プレイ・モードでは、ドラムキットを選択します。
その他のモードでは、カーソルで選択しているパラメーターの値などを変更します。

[WRITE] キー
エディットした設定を保存します。

[COMPARE] キー
ノブやキーを操作して変更した値を、プログラムに保存されている値に戻します。エディットした音色と、プログラムに保存されている音色を比較する場合等に使用します。

PAGE [+]、[–] キー
ページやタブ・ページを切り替えます。

CURSOR [▲/◄]、[▼/►] キー （カーソル・キー）
エディットするパラメーターを選択します。

note この取扱説明書中で、[▲/◄] と [▼/►] キーの両方を示す場合は、「カーソル・キー」と記述しています。[▲/◄] または [▼/►] キーのどちらかを示す場合は、「カーソル [▲/◄] キー」または「カーソル [▼/►] キー」と記述しています。

[PROGRAM] キー
プログラム・プレイ・モードに入ります。

[DRUM] キー
ドラム・プレイ・モードに入ります。

[GLOBAL] キー
グローバル・モードに入ります。

[EDIT/YES] キー
各プレイ・モードにいるときはエディット・モードに入ります。コピーやライトなどの機能を実行します。
また、各エディット・モードで、ノート・ナンバーやベロシティ値（プログラム・エディット・モード P03–3: TIMBRE - ZONE タブ・ページの“Bottom”、“Top”など）を指定するときに、このキーを押しながら鍵盤を押さえます。

[EXIT/NO] キー
エディット・モードから各プレイ・モードに戻ります。また、コピーやライトなどをキャンセルします。

note このキーを押しながら、TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーを押すことでティンバーのオフ、オンを切り替えることができます。

16. TIMBRE SELECT

[1]、[2]、[3]、[4] キー
プログラム・プレイ・モードでは、演奏時に発音させるティンバーを選択します。
プログラム・エディット・モードでは、エディットするティンバーを選択します。

note キーが消灯しているオフのティンバーは選択できません。ティンバーをオンにする場合は、プログラム・エディット・モードで設定するか、[EXIT/NO] キーを押しながら、[1] ～ [4] キーを押すことで、キーを押したティンバーのオフ、オンを切り替えることができます。

[VOCODER] キー
ボコーダーのオン、オフを切り替えます。また、エディット・モードでボコーダーをエディットするときに押します。

17. EQ（EQUALIZER）

[HI] ノブ
高音域を調節します。右に回すと高音域が強調され、左に回すと低減します。
高音域の中心周波数は、プログラム・エディット・モード P13–1: EQ/FX – EQ タブ・ページで設定します。

[LO] ノブ
低音域を調節します。右に回すと低音域が強調され、左に回すと低減します。
低音域の中心周波数は、プログラム・エディット・モード P13–1: EQ/FX – EQ タブ・ページで設定します。

18. INSERT FX

[FX1-FX2] キー
パラメーターを調節するインサート・エフェクトを選択します。キーが消灯している状態でFX1のパラメーター、点灯している状態でFX2のパラメーターを調節できます。

[ON] キー
[FX1-FX2]キーで選択しているインサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯し、エフェクトがかかります。

[EDIT1]、[EDIT2] ノブ
インサート・エフェクトのパラメーターを調節します。
[FX1-FX2]キーで選択しているインサート・エフェクトを調節できます。使用するエフェクト・タイプによって調節できるパラメーターが異なります。

19. MASTER FX

[ON] キー
マスター・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯し、エフェクトがかかります。

[EDIT] ノブ
マスター・エフェクトのパラメーターを調整します。使用するエフェクト・タイプによって、調節できるパラメーターが異なります。

20. ARPEGGIATOR/ STEP SEQUENCER

[ON] キー
アルペジエーターとステップ・シーケンサーのオン、オフを切り替えます。キーを押すたびに、アルペジエーターとステップ・シーケンサーのオン、オフは同時に切り替わります。

[LATCH] キー
アルペジエーターとステップ・シーケンサーのラッチ機能のオン、オフを切り替えます。
オンにすると、鍵盤から手を離した後もアルペジエーターやステップ・シーケンサーが演奏を続けます。
アルペジエーターと2基のステップ・シーケンサーは、それぞれ個別に設定します。

[TYPE/STEP REC] キー
[SELECT]キーでアルペジエーター（ARPEGGIATOR）を選択しているときは、アルペジオ・タイプを選択します。選択したタイプはディスプレイに表示されます。
[SELECT]キーでステップ・シーケンサー（STEP SEQ1またはSTEP SEQ2）を選択しているときは、ステップ・シーケンサーのレコーディング・キーとなります。キーを押すと、録音待機状態になり、鍵盤などで演奏すると、録音を開始します。

[SELECT] キー
ティンバーにアサインするアルペジエーター、またはステップ・シーケンサーを選択します。
アサインすると、そのティンバーをアルペジエーターまたはステップ・シーケンサーによって自動演奏させることができます。

[GATE] ノブ
アルペジエーターやステップ・シーケンサーのステップごとに設定されているゲート・タイム（発音する音の長さ）を調節します。

[TEMPO] ノブ
アルペジエーター、ステップ・シーケンサーの演奏テンポを調節します。また、モジュレーション・シーケンサーの再生速度、LFOの周期、ディレイ・タイムをテンポに同期させたときも、この設定が有効になります。

[TAP TEMPO REST/TIE] キー
アルペジエーターやステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。
演奏曲等に合わせて、キーを数回軽く押すことによって、演奏テンポを設定できます。
ステップ・シーケンサーのレコーディング中には、レスト（休符）-タイ・キーとして機能します。

TEMPO LED
[TEMPO]ノブや[TAP TEMPO REST/TIE]キーで設定したテンポに対して、4分音符のタイミングで点滅します。

21. EG1 (FILTER)/EG2 (AMP)

[ATTACK] ノブ
アタック・タイム（立ち上がり時間）を調節します。

[DECAY] ノブ
ディケイ・タイム（アタック・タイム終了後のサスティン・レベルまでの移行時間）を調節します。

[SUSTAIN] ノブ
サスティン・レベル（持続時間中のレベル）を調節します。

[RELEASE] ノブ
リリース・タイム（鍵盤から手を離したあとの減衰時間）を調節します。

22. PORTAMENTO

[TIME] ノブ
ポルタメントのかかり方を調節します。

23. MOD SEQUENCER

[ON] キー
モジュレーション・シーケンサーのオン、オフを切り替えます。
オンにするとキーが点灯し、演奏時にモジュレーション・シーケンサーを再生します。

[REC] キー
リアルタイムに操作したノブの動き（値）を、モジュレーション・シーケンサーに記録します。

[SELECT] キー
モジュレーション・シーケンサーと16個のノブの機能を選択します。
EDITを選択しているときは、16個のノブでプログラムの音色（ポルタメント、EG1、EG2など）を設定します。
MOD1、MOD2、MOD3のいずれかを選択しているときは、16個のノブでモジュレーション・シーケンサーの各ステップのデータをエディットします。
ボコーダー・エディット時は、16個のノブで各シンセシス・フィルターのレベル、またはパンを設定します。

24. 16KEYS

[SELECT] キー
[1] ～[16]キーの機能を選択します。モードによって選択できる機能が異なります。選択している機能のLEDが点灯します。
PROGRAMを選択しているときは、プログラムやドラム・インストを選択します。
TRIGGERを選択しているときは、アルペジエーターのノートのオン、オフの切り替え、ステップ・シーケンサーのステップを設定します。
PAGEを選択しているときは、各エディットのページ、グローバル・モードのページを選択します。
KEYBOARDを選択しているときは、[1] ～[16]キーが簡易MIDIキーボードとして機能し、プログラムの音色を発音します。

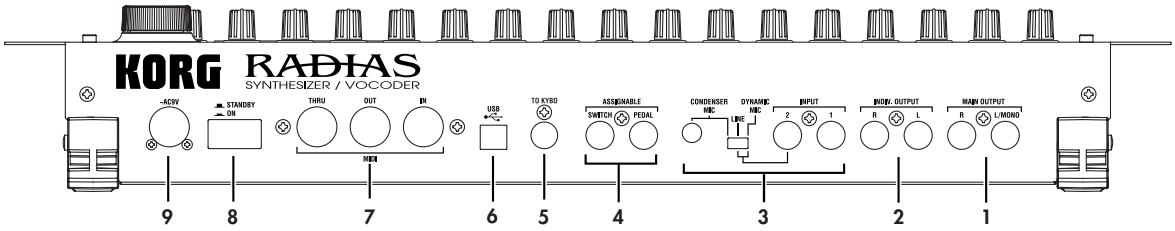
[1] ～ [16] キーの簡易 MIDI キーボード機能は、専用鍵盤に接続していないときに有効です。

PROGRAM BANK/TRIGGER [UP]、[DOWN] キー
[SELECT]キーの選択によって機能が異なります。
[SELECT]キーでPROGRAMを選択しているときは、プログラムのバンク、ドラムキットを選択します。
[SELECT]キーでTRIGGERを選択しているときは、アルペジエーターやステップ・シーケンサーのエディット時に、エディットするステップを選択します。
[SELECT]キーでPAGE、KEYBOARDを選択しているときは、機能しません。

LENGTH LED 1…4
演奏中またはエディット中のアルペジエーターやステップ・シーケンサーのレングスの位置を1から4で表示します。1レングスは16ステップです。

[1] ～[16] キー
[SELECT]キーの選択によって機能が異なります。（☞「[SELECT]キー」）

リア・パネル



1. MAIN OUTPUT

L/MONO、R 端子
メイン・ステレオ・オーディオ出力端子です。
パワード・モニター、ステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどを接続します。モノラルで使用する場合は、L/MONOに接続します。

2. INDIV. OUTPUT

L、R 端子
サブ・ステレオ・オーディオ出力端子です。

note 各ティンバーの出力先には、MAIN OUTPUT または INDIV. OUTPUT を選択することができます。各ティンバーの出力先は、プログラム・エディット・モード P03–2: TIMBRE – OUT タブ・ページで設定します（☞78ページ「P03–2: OUT (Timbre Output)」）。

3. INPUT

INPUT 1 端子
シンセサイザー、オーディオ機器などを接続します。入力した信号をオシレーター 1の波形として使用できます。
ボコーダー・エディット時は、ボコーダーの外部キャリア用の入力端子となります。

INPUT 2 端子
シンセサイザー、オーディオ機器などを接続します。
INPUT1端子と併用して、入力した信号をオシレーター 1の波形として使用できます。
ボコーダー・エディット時は、マイクを接続してボコーダーの外部モジュレーター用の入力端子となります。

[SOURCE SELECT] スイッチ
INPUT 2端子に接続した入力ソースに応じて設定します。
INPUT 2端子にマイクを接続する場合は、DYNAMIC MICに設定します。
INPUT 2端子にシンセサイザー、オーディオ機器などを接続する場合は、LINEに設定します。
CONDENSER MIC端子に付属のマイクを接続する場合は、CONDENSER MICに設定します。

CONDENSER MIC 端子
付属のマイクを接続します。

CONDENSER MIC 端子には、付属マイク以外は接続しないでください。

4. ASSIGNABLE

PEDAL 端子
フット・ペダル（エクスプレッション・ペダル）を接続します。

SWITCH 端子
フット・スイッチ、ダンパー・ペダル等を接続します。

5. TO KYBD (TO KEYBOARD) 端子
RADIAS専用キーボードRD-KBと接続します。

6. USB 端子
USBケーブルを使ってコンピューターと接続します。MIDIデータの送受信や、付属のRADIAS Sound Editorソフトウェアのデータを送受信します。

7. MIDI

MIDI IN 端子
MIDIデータを受信する端子です。外部MIDI機器のMIDI OUT端子またはMIDI THRU端子を接続します。

MIDI OUT 端子
MIDIデータを送信する端子です。外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。

MIDI THRU 端子
受信したMIDIデータをそのまま送信します。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

8. ON/STANDBY

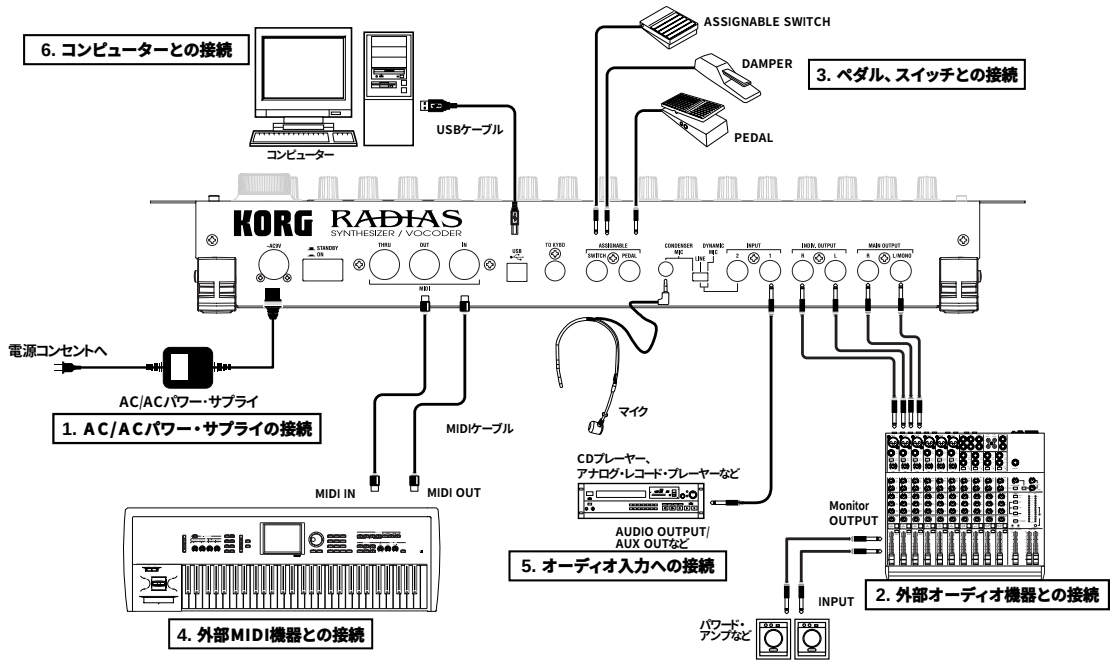
[ON/STANDBY] スイッチ
電源をオン、オフします。

9. AC9V

AC9V 端子
付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。

セットアップ

必ず各機器の電源がオフの状態で接続してください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こす原因となります。十分に注意してください。



1. AC/AC パワー・サプライとの接続

付属のAC/ACパワーサプライを接続します。
AC/ACパワーサプライと**RADIAS**を接続してからコンセントに差し込みます。

2. 外部オーディオ機器との接続

RADIASのOUTPUT端子（MAIN OUTPUT 、INDIV. OUTPUT ）には、ミキサーやパワード・モニタ等のオーディオ機器を接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。
RADIASの音質を活かすためにもステレオで出力することをおすすめします。

3. ペダル、スイッチとの接続

フット・ペダルとフット・スイッチは、必要に応じて接続してください。
ペダルの極性などは、グローバル・モードのP08: PEDAL & SWページで設定します。

☞119 ページ「P08–1: PEDAL/SW」

ASSIGNABLE PEDAL 端子

エクスプレッション・ペダル コルグEXP-2（別売）、EXP/VOLペダル コルグXVP-10（別売）などを接続します。ブレス・コントロール、ボリューム、パン、エクスプレッション等がコントロールできます。
コントロールする機能は、グローバル・モードP08: PEDAL & SWページの “A.Pedal” で設定します。工場出荷時は、エクスプレッション（Exp Pedal）に設定されています。

☞119 ページ「A.Pedal (Assignable Pedal)」

ASSIGNABLE SWITCH 端子

コルグ PS-1 ペダル・スイッチ（別売）、コルグDS-1Hダンパー・ペダル （別売）などを接続します。プログラムの変更、オクターブの変更、ポルタメント、アルペジエーターのオン、オフなどがコントロールできます。
コントロールする機能のアサインは、グローバル・モードP08: PEDAL & SW ページの “A.SwFunc” で設定します。工場出荷時は、ダンパー（Damper）に設定されています。

☞119 ページ「A.SwFunc (Assignable Switch Function)」

4. 外部 MIDI 機器との接続

外部MIDI機器を接続する場合は、MIDIケーブルで接続します。

音源モジュールとして使用する

RADIASを音源モジュールとして使用するときは、本体のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を MIDIケーブルで接続します。

マスター・キーボードとして使用する

鍵盤で外部のMIDI機器を発音させるときは、本体のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を MIDIケーブルで接続します。

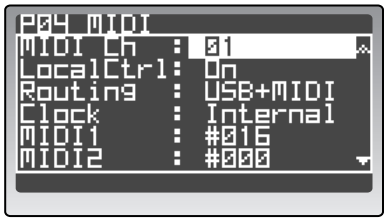
MIDI チャンネルの設定ー演奏する前の準備

RADIASを音源モジュールとして使用するときや、マスター・キーボードとして使用するときは、演奏する前に本機のグローバルMIDIチャンネルと接続した外部MIDI機器の MIDIチャンネルを合わせる必要があります。
RADIASのグローバルMIDIチャンネルは、グローバル・モード P04: MIDIページの“MIDI Ch”で設定します。
以下の手順に従ってMIDIチャンネルを設定してください。

1. **本機と外部** MIDI **機器が正しく接続されていることを確認します。**

2. [GLOBAL] **キーを押します。**
   グローバル・モードに入ります。ディスプレイにグローバル・モード P01: GLOBAL ページが表示されます。

3. 16KEYS [SELECT] **キーで** PAGE **を選択(**PAGE **の** LED **を点灯)し、**16KEYS [4] **キーを押します。**
   ディスプレイに P04: MIDI ページが表示されます。



4. **カーソル・キーで**“MIDI Ch”**を選択し、**[PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで** MIDI **チャンネルを設定します。**
   工場出荷時、グローバル MIDI チャンネルは 1 に設定されています。接続した外部 MIDI 機器と同じ MIDI チャンネルに設定します。

5. “Routing”**の設定が** USB+MIDI **または** MIDI **になっていることを確認します。**
   “Routing”では、MIDI データを送受信する端子を USB 端子または MIDI 端子にするかを設定します。
   USB に設定されている場合は、カーソル・キーで“Routing”を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルで USB+MIDI または MIDI に設定します。
   ここでは、MIDI 端子で MIDI データを送受信する設定にします。

6. [PROGRAM] **キーを押してプログラム・プレイ・モードに戻ります。**

7. **接続した外部** MIDI **機器の** MIDI **チャンネルを、**RADIAS **で設定した** MIDI **チャンネルと一致させます。**
   MIDI チャンネルの設定は、接続機器の取扱説明書を参照してください。

エディットしたグローバル・パラメーターは、保存せずに電源をオフにすると、エディット前の設定に戻ってしまいます。保存するときは、必ずライトの操作を行ってください。ライトについては、68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する（ライト)」を参照してください。

RADIASのプログラムでは、最大 4 つのティンバーを使用することができ、各ティンバーで MIDI チャンネルを設定することができます。

5. オーディオ入力との接続— INPUT 端子

シンセサイザーやCDプレーヤーなどをINPUT端子に機器を接続します。入力したシンセサイザーの波形を、内部音源と同様に加工したり、ボコーダーのキャリアやモジュレーターとして使用できます。また、CDプレーヤーで再生した音楽等に対しては、**RADIAS**をエフェクト・プロセッサー的に使用することもできます。
設定については、26 ページ「外部オーディオ・ソースを入力する」を参照してください。

6. コンピューターとの接続

RADIASには、MIDI端子とUSB端子があります。
どちらも同様にMIDIデータを送受信します。接続機器に合わせて使用してください。使用する端子にあわせてグローバル・モードP04: MIDIページの “Routing” を設定してください（☞116ページ「Routing」）。

note USB 端子での接続の方がデータの転送速度が速いので、USB 端子を使用することをおすすめします。

RADIAS とコンピューターを MIDI ケーブルで接続するときは、別途に MIDI インターフェースが必要です。接続するコンピューターに合わせて購入してください。また、コンピューターと MIDI インターフェースの接続や MIDI ポートの設定については、使用する MIDI インターフェースの取扱説明書を参照してください。

外部 MIDI シーケンサーや接続したコンピューターでシーケンサー・ソフトを使用する場合、シーケンサー側のエコーバックがオンになっていると、本体の鍵盤を弾くと音を二重に発音します。グローバル・モードの P04: MIDI ページの “Local Ctrl”（ローカル・コントロール☞p.116）をオフ（Off）にして、本体内の内部接続を切り離してください。ただし、ローカル・コントロールをオフにしたときは、本機単体での演奏ができなくなりますので注意してください。

MIDI 端子による接続

RADIASとコンピューターを MIDIケーブルと MIDIインターフェースで接続します。

USB 端子による接続

RADIASとコンピューターをUSBケーブルで接続します。
RADIAS Sound Editorソフトウェアを使用するときの**RADIAS**の設定については、71ページ「付属のRADIAS Sound Editorソフトウェアを使用する」を参照してください。また、ソフトウェアのインストール、接続後の設定、操作方法など、詳細については、付属のCD-ROMに収録されている「USB-MIDIドライバのインストールと設定」とRADIAS Sound Editorソフトウェアの取扱説明書を参照してください。

RADIAS 専用キーボード RD-KB との接続

専用キーボードRD-KBとの接続方法は、RD-KBに付属の取扱説明書を参照してください。

クイック・スタート

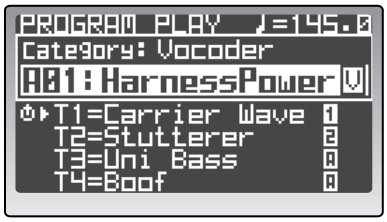
RADIAS には、デモ・ソング、数多くのプログラム、さまざまな機能が内蔵されています。
これらの機能を簡単に確かめてみましょう。

電源のオン、オフと音量調整

電源オン、オフ

本機の電源をオンにするときは、接続機器の電源をオフにしておいてください。

1 **リア・パネルの** [ON/STANDBY] **スイッチを押して、電源をオンにします。**
ディスプレイにプログラム・プレイ・モードの画面が表示されます。
電源オン時は、常にプログラム・プレイモードになります。

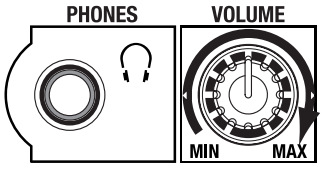


2 **接続機器の電源をオンにします。**

3 **電源をオフにする場合は、接続機器の電源をオフにしてから、本機リア・パネルの** [ON/STANDBY] **スイッチを押して、電源をオフにします。**

音量の調節

[VOLUME] **ノブで適切な音量にします。ヘッドホンの音量も、このノブで調節します。**

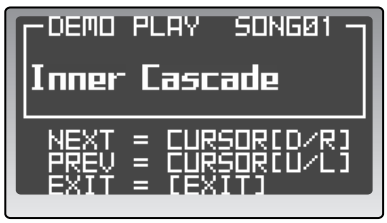


デモ演奏

RADIAS は、デモ曲を内蔵しています。デモ曲を聴いて、豊かな音色とその表現力を確認してみましょう。

デモ曲の演奏

1 [DRUM] **キーと** [GLOBAL] **キーを約 1 秒間押します。**
([DRUM] **キーを押してから、**[GLOBAL] **キーを押してください。)**
デモ曲を 1 曲目から順に演奏します。
演奏中、曲名がディスプレイに表示されます。



2 **演奏途中でカーソル・キーを押すと、デモ曲が切り替わります。**

3 [EXIT] **キーを押すと、デモ演奏が止まりプログラム・プレイ・モードに戻ります。**

All Demo Songs: © 2005 KORG Inc. — all rights reserved.

プログラムの演奏ープログラム・プレイ・モード

RADIASは、16個のバンク（A～P）に16個ずつ、計256個のプログラムを内蔵しています。
ここでは、プログラムを選んで演奏してみましょう。プログラムは、プログラム・プレイ・モードで演奏します。

プログラム・プレイ・モードに入る

note **RADIAS** の電源をオンにしたときには、常にプログラム・プレイ・モードになります。

1 [PROGRAM] **キーを押します。**
プログラム・プレイ・モードに入ります。
ディスプレイには、テンポ、プログラムのカテゴリー、バンク、ナンバー、プログラム名、プログラムで使用しているティンバー名等が表示されます。

プログラム名の下には、現在プログラムでオンになっているティンバーの名前が表示されます。オフのティンバーは“----------”と表示されます。

フロント・パネルのノブやキーでエディットできるティンバーは、ティンバー名の左側に“ ⏻ ”のマークが表示されます。エディット対象のティンバーは、プログラム・エディット・モード P02–1: COMMON – PROG タブ・ページの“PanelEdit”で設定します（☞75 ページ「PanelEdit」）。

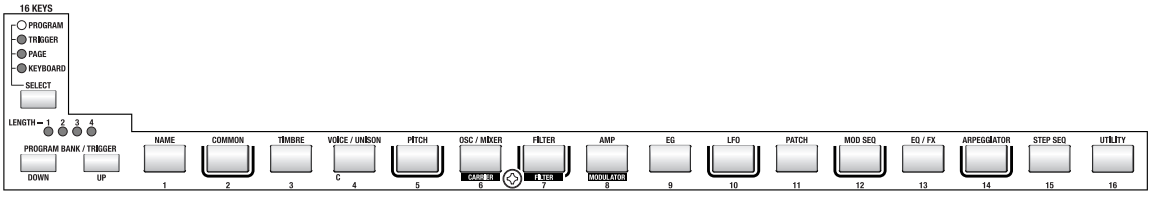
ティンバーにアルペジエーターがアサインされているとティンバー名の右側に“ A ”と表示されます。
ティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされているとティンバー名の右側に“ 1 ”（ステップ・シーケンサー 1）、または“ 2 ”（ステップ・シーケンサー 2）と表示されます。
ティンバーにドラムキットがアサインされているとティンバー名の右側に“ ”と表示されます。
右上の図では、ティンバー 1 とティンバー 2 にはステップ・シーケンサー 1、ティンバー 3 にはアルペジエーター、ティンバー 4 はドラムキット、ステップ・シーケンサー 2 がアサインされています。

プログラムの選択と演奏

プログラムを選ぶ方法は、次の2通りあります。
プログラムを選択し、**RADIAS**に内蔵されている様々なプログラムを演奏してみましょう。

16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER の [UP]/[DOWN] キーと [1]～[16] キーを使う

目的のプログラムを直接選ぶことができます。



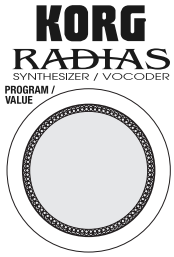
1 16KEYS [SELECT] **キーで** PROGRAM **を選びます（**PROGRAM **の** LED **を点灯させます）。**

2 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER **の** [UP] **または** [DOWN] **キーでプログラムのバンクを選びます。**
キーを押すたびに A ～P のバンクが切り替わります。選ばれているバンクは、ディスプレイで確認します。

3 16KEYS [1] ～ [16] **キーでプログラム・ナンバーを選びます。**
1 バンク内にあるプログラム・ナンバー 1 ～ 16 のプログラムが 16KEYS [1] ～ [16] キーに対応します。バンク内のプログラムを直接選ぶことができます。例えば、1 つのバンクに使用するプログラムをライトしておくと、演奏中にすばやくプログラムを切り替えることができます。

[PROGRAM/VALUE] ダイヤルを使う

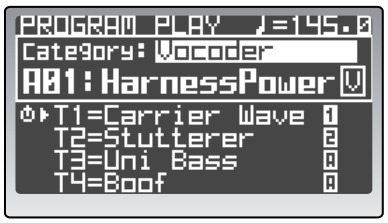
[PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでプログラムを選びます。**
右に回すと、プログラム・ナンバーが1ずつ上がります。左に回すと1ずつ下がります。



カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムごとに登録しているカテゴリーを使って、プログラムを選択できます。
同じ音色のプログラムを探す場合等に使用します。

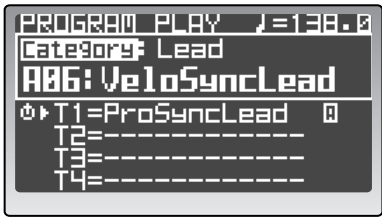
1 **カーソル[▲/◀]キーで、ディスプレイに表示されるカテゴリーにカーソルを移動します。**



2 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでカテゴリーを選びます。**
工場出荷時のカテゴリーは、以下の 16 種類です。

1: Bass	9: Bell/Decay
2: Lead	10: Hit/Drum
3: Synth Hard	11: S.E
4: Synth Soft	12: Arp/Seq
5: Motion	13: Split
6: Strings/Pad	14: Audio In
7: Keyboard	15: Vocoder
8: Guitar/Pluck	16: User

3 **カーソル[▲/◀]キーで** “Category” **の文字にカーソルを移動します。**



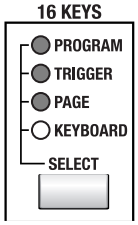
4 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでプログラムを選びます。**
カテゴリーに登録されているプログラムだけを選択できます。
工場出荷時の設定では、同じジャンルの音色プログラムが各カテゴリーに登録されています。

プログラムのカテゴリーへの登録については、36 ページ「カテゴリーの登録」を参照してください。

MIDI IN または USB 端子に接続した外部 MIDI 機器からでもプログラムを選択できます。（☞146 ページ「プログラム・チェンジ / バンク・セレクト」）

16KEYS [1] ～ [16] キーで発音させる

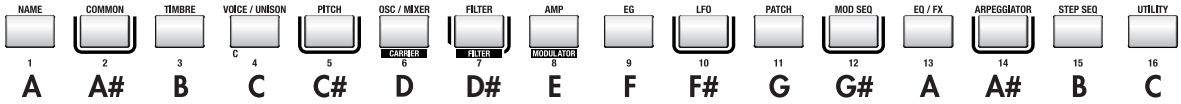
RADIAS では、16KEYS [1]～[16] キーでプログラムを発音できます。



RADIAS 専用キーボード RD-KB の接続時は、16KEYS [1] ～ [16] キーによる発音は無効になります。

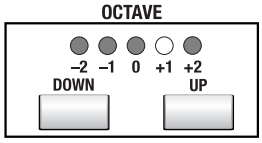
1 16KEYS [SELECT] **キーで** KEYBOARD **を選びます（**KEYBOARD **の** LED **を点灯させます）。**

2 16KEYS [1] ～ [16] **キーを押します。**
プログラムを発音します。16KEYS [1] ～ [16] キーと発音する音階の対応は、下の図のようになります。



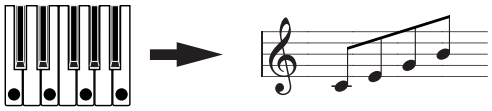
発音する音域をオクターブ単位で変更する

16KEYS [1]～[16] キーに割り当てられている音域を±2オクターブの範囲で変更できます。



OCTAVE [UP] **キーまたは** [DOWN] **キーによって、オクターブ単位で音域を変更します。**

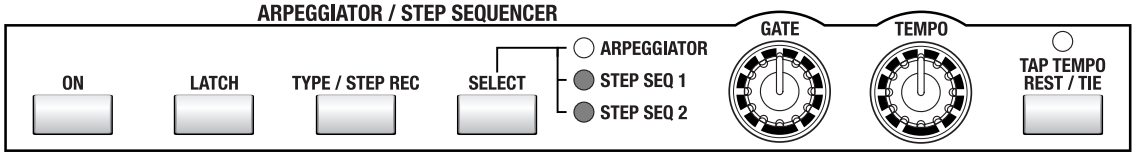
アルペジエーター

アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を分散して自動演奏します（アルペジオ演奏）。

鍵盤を和音で押さえると、右のように発音します（アルペジオ・タイプ: Up）

RADIASでは、6種類のアルペジオ・タイプから選択でき、アルペジオの発音の長さや間隔などが設定できます。

プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏する

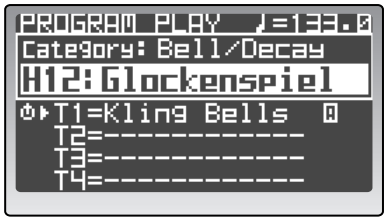
プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏してみましょう。



1 **アルペジエーターがアサインされているプログラムを選びます。**
ここでは、サスティンの短いベル系のシンプルな音色を選ぶことをおすすめします。

2 TIMBRE SELECT [1] ～ [4] **キーで、アルペジエーターがアサインされているティンバーを選びます。**
選んだティンバーのキーが点滅します。

3 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER **の** [SELECT] **キーで** ARPEGGIATOR **を選びます。**
ティンバーにアルペジエーターがアサインされると、ティンバー名の右側に “ A ” が表示されます。



4 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER**の**[ON]**キーでアルペジエーターをオンにします。**
オンでキーが点灯します。

note 他のティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされているときは、ステップ・シーケンサーのオン、オフも同時に切り替わります。

5 **鍵盤を和音で押さえます。**
アルペジオ・パターンを発音します。

6 [LATCH] **キーを押して、キーの** LED **を点灯させます。（ラッチ・オン）**
ラッチ・オンにすると、鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けます。
ラッチ・オフにすると、鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。
[LATCH] キーを押すたびに、ラッチのオンとオフが切り替わります。

7 [TYPE/STEP REC] **キーでアルペジオ・タイプを選びます。**
ディスプレイにアルペジオ・タイプが表示されます。
キーを押すたびにアルペジオ・タイプが切り替わります。

PAGE [+]、[–] キーまたは [EXIT/NO] キーを押すと、元の画面に戻ります。

8 [TEMPO] **ノブ、**[TAP TEMPO/REST-TIE] **キーでテンポを調節します。**
[TEMPO] ノブを右に回すほど演奏テンポが速くなり、左に回すほど遅くなります。
[TAP TEMPO/REST-TIE] キーを数回押すと、押した間隔によって演奏テンポが設定されます。
調節したテンポは、ディスプレイの右上に表示されます。TEMPO LED は、テンポに対して 4 分音符のタイミングで点滅します。

note アルペジエーターの演奏テンポは、MIDI IN または USB 端子に接続した外部 MIDI 機器に同期させることもできます。詳しくは、117 ページ「Clock」を参照してください。

9 [GATE] **ノブで発音の長さを調節します。**
ノブを右に回すほどノートの発音が長くなり、左に回すほど短くなります。

アルペジエーターに関するその他の設定

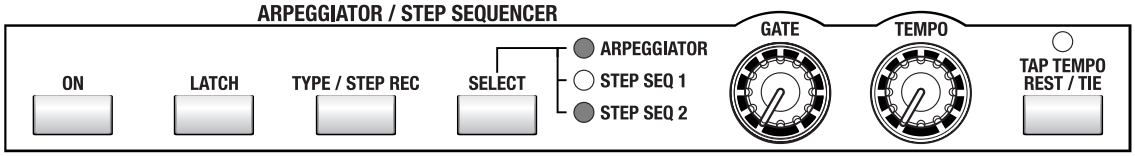
アルペジエーターは、オクターブ、キー・シンク、スキャン・ゾーン、レゾリューション、スウィング、ステップごとの発音のオン、オフなどが設定できます。これらのパラメーターに関しては、47ページ「アルペジエーターのエディット」、96ページ「4. ARPEGGIATOR」を参照してください。

ステップ・シーケンサー

ステップ・シーケンサーは、あらかじめ録音したフレーズやパターンを再生します。
ここでは再生と、簡単な設定の変更について説明します。録音、エディットについては、50ページ「ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット」を参照してください。

ステップ・シーケンサーがオンのプログラムを演奏する

工場出荷時のプログラムには、あらかじめシーケンスにデータが記録されているプログラムがあります。そのプログラムを選んで演奏してみましょう。



1 **カテゴリーが** “Arp/Seq” **で、ティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされているプログラムを選びます。**
ディスプレイに表示されているティンバー名の右側に “ 1 ” または “ 2 ” が表示されているプログラムを選びます。

☞21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」

2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON]**キーが点灯していない場合は、**[ON] **キーを押して点灯させます。**
オンでキーが点灯します。

note 他のティンバーにアルペジエーターがアサインされている場合、アルペジエーターのオン、オフも同時に切り替わります。

3 TIMBRE SELECT [1] 〜 [4] **キーでステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーを選びます。**
ティンバー名の右側に “ 1 ” または “ 2 ” が表示されているティンバーを選びます。選んだティンバーのキーが点滅します。

4 **鍵盤を押さえます。**
ステップ・シーケンサーが演奏を開始します。

ステップ・シーケンサーが演奏を開始しない場合は、いろいろな位置で鍵盤を押さえてみてください。プログラムによっては、ステップ・シーケンサーが演奏を開始する鍵盤範囲が設定されている場合があります。

note 専用鍵盤を接続していないときに 16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選択すると、[1] 〜 [16] キーでステップ・シーケンサーを再生できます。

ステップ・シーケンサーに関するその他の設定

ステップ・シーケンサーは、このほかにステップ・シーケンサー 1 と2のリンク、ステップの長さ、“Run Mode”、トランスポーズ、スキャン・ゾーン、レゾリューション、スウィング、またステップごとにゲート・タイム、ベロシティ、発音させるノート・ナンバーなどが設定できます。これらのパラメーターは、50ページ「ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット」、99ページ「5. Step Sequencer」を参照してください。

モジュレーション・シーケンサー

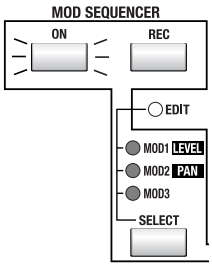
モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。発音時に、16のステップに記録された値によって音色を時間的に変化させます。1つのティンバーに3基のモジュレーション・シーケンサーが搭載されてます。

モジュレーション・シーケンサーがオンのプログラムを演奏

工場出荷時のプログラムには、あらかじめモジュレーション・シーケンサーにデータが記録されています。そのプログラムを選んで効果を確かめてみましょう。

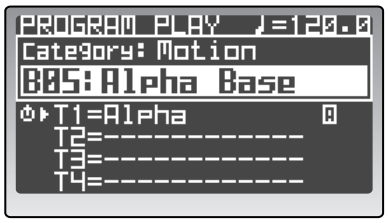
1 **カテゴリーが** “Motion” **で** MOD SEQUENCER [ON] **キーが点灯しているプログラムを選びます。**

☞21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」



モジュレーション・シーケンサーとアルペジエーター、ステップ・シーケンサーの両方がオンになっているプログラムがありますが、ここではモジュレーション・シーケンサーのみがオンになっているプログラムを選ぶことをおすすめします。

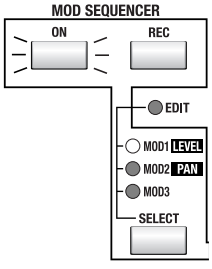
2 **鍵盤を押さえます。**
プログラムの音色が時間的に変化します。
モジュレーション・シーケンサーは、プログラムの発音と同時に動作します。



3 [TEMPO] **ノブまたは** [TAP TEMPO REST/TIE] **キーで音色が変化するスピードを調節します。**
モジュレーション・シーケンサーによる音色変化のスピードもアルペジエーターやステップ・シーケンサーと同様に調節することができます。

☞22 ページ「プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏する」

4 MOD SEQUENCER [SELECT] **キーでモジュレーション・シーケンサー（**MOD1 ～ MOD3**）を選びます。**
選んだシーケンスの LED が点灯し、アサインされているパラメーターがディスプレイに表示されます。



note プログラム・プレイ・モードでは、アサインされているパラメーターは変更できません。パラメーターのアサインは、プログラム・エディット・モード P12: MOD SEQ – SEQ1 ～ SEQ3 タブ・ページで変更します（☞92 ページ「P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)」）。

Audio In

INPUT端子に接続した外部機器からのオーディオ・ソースを、オシレーターの波形と同様にフィルターやアンプ、エフェクト等で加工できます。ここでは、MDプレーヤーやCDプレーヤー等を接続し、入力したオーディオ・ソースを加工できます。

外部オーディオ・ソースを入力する

外部接続機器を接続する前に両方の機器の電源をオフにしておいてください。また、本体のAUDIO IN [1/INST]と [2/VOICE]ノブを0にしておいてください。

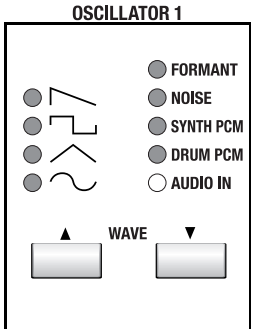
1 **外部接続機器の出力端子と RADIAS の** INPUT **端子を接続します。**
ステレオで接続する場合は、INPUT 1 と INPUT 2 端子へ接続します。

☞18 ページ「5. オーディオ入力との接続ー INPUT 端子」

INPUT 端子はモノラル標準プラグに対応しています。接続する機器によっては、変換プラグを使用してください。

2 **両方の機器の電源をオンにします。**

3 **プログラム・プレイ・モードでプログラムを選びます。**
P バンクにあるイニシャル・プログラム（プログラム名が “Init Program”）を選ぶことをおすすめします。



4 OSCILLATOR1 **の** [WAVE] **キーで** AUDIO IN **を選びます。**

5 **外部接続機器からオーディオ・ソースを入力し、**AUDIO IN [1/INST] **または** [2/VOICE] **ノブで入力レベルを調節します。**
LED が赤く点灯しないように調節します。

6 **鍵盤を押さえます。**
鍵盤を押さえている間、現在の設定で加工されたオーディオ・ソースを出力します。

7 **フロント・パネルのノブやキーを操作して、入力したオーディオ・ソースを加工します。**
各パラメーターの設定は、37 ページ「プログラム・パラメーターのエディット」を参照してください。

INPUT 端子からのオーディオ・ソースに対しては、ピッチに関するパラメーターは無効となります。

ボコーダー

RADIAS のボコーダー・プログラムを選択して、ボコーダー機能をためしてみましょう。

フロント・パネル上の白抜き文字がボコーダーのパラメーターです。

ボコーダー・プログラムを演奏する

マイクを接続する前にAUDIO IN [2/ VOICE] ノブを0にしておいてください。

1 **付属のマイクを** CONDENSER MIC **端子に接続します。**

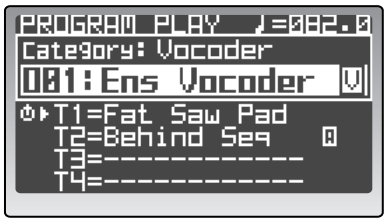
☞18 ページ「5. オーディオ入力との接続− INPUT 端子」

2 **リア・パネルの** [SOURCE SELECT] **スイッチを** CONDENSER MIC **にします。**

☞14 ページ「リア・パネル」

3 **本機の電源をオンにします。**

4 **カテゴリーが** “Vocoder” **のプログラムを選びます。**



ボコーダーを使用しているプログラムは、TIMBRE SELECT の [VOCODER] キーが点灯しています。また、ディスプレイに表示されるプログラム名の右側に “V“ のマークが表示されます。
工場出荷時のプログラムでは、ボコーダーのモジュレーター・ソースに外部入力を使用していないプログラムがあります。ここでは接続したマイクから音声を入力しますので、外部入力を使用しているプログラムを選んでください。ボコーダー・プログラムのうち、鍵盤を弾いても音が出ないプログラムを選んでください。

☞21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」

5 [VOCODER] **キーを押して、フロント・パネル上のノブやキーでボコーダーをコントロールできるようにします。**

6 **マイクから音声を入力し、**AUDIO IN 2 **ノブで入力レベルを調節します。**
AUDIO IN 2 ノブの上にある LED が赤く点灯しないように調節してください。
AMP [DIRECT LEVEL] ノブを回すと、入力した音声を直接出力します。入力した音声を確認しながら調節できます。

7 **音声を入力しながら、鍵盤を押さえます。**
ボコーダー効果がかかった音色を出力します。
効果を確認できないときは、MIXER [SRC1] ノブを調節してみてください。

note RADIAS専用キーボード RD-KB を接続しないで **RADIAS** 単体で使用する場合は、16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選び、16KEYS [1] ～ [16] キーで発音させることができます。

ドラムキットの演奏ードラム・プレイ・モード

RADIASでは、ドラムやパーカッションなどの16種類のドラム音色（ドラム・インスト）で構成されたドラムキットを32個内蔵しています。鍵盤のノート・ナンバーにアサインして演奏したり、プログラムで使用することができます。

ドラム・プレイ・モードでは、各ドラム・インストが鍵盤に割り振られたドラムキットの状態で演奏することができます。ここでは、ドラムキットを選んで演奏してみましょう。

1 [DRUM] **キーを押します。**
ディスプレイにドラム・プレイ・モードが表示されます。
ディスプレイには、上からドラムキットのナンバーとドラムキット名、選択しているドラム・インストの名前、ノート・ナンバー、グループが表示されます。

2 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでドラムキットを選びます。**
右に回すと、ドラムキット・ナンバーが 1 ずつ上がります。左に回すと、1 ずつ下がります。

3 **鍵盤を押さえます。**
各鍵盤にアサインされたドラム・インストが発音します。工場出荷時のドラムキットは、C2 ～ D#3 の鍵盤にドラム・インストがアサインされています。
ディスプレイには、ドラム・インストの名前、発音するノート・ナンバー、グループが表示されます。
16KEYS [1] ～ [16] キーを押しても発音します。

note ドラム・プレイ / エディット・モードでは、各ドラム・インストはグローバル MIDI チャンネルで発音します。

note ドラム・プレイ / エディット・モードではエフェクトやアルペジエータ、ステップ・シーケンサの設定は直前に選択していたプログラムのドラムキットをアサインしていたティンバーの設定で発音します。ドラムキットをアサインしていないプログラムの場合にはイニシャル・プログラムの設定で発音します。このときにアサインされているエフェクトやアルペジエータなどはオン、オフ・スイッチのみ設定を変えることができます。

エディット

プログラムは、数多くのパラメーターで構成されています。1からプログラムを作るには、これらのパラメーターをすべて理解しなければなりません。まずはじめは、工場出荷時のプログラムを選び、エディットすることで1つ1つのパラメーターを理解していくことをおすすめします。

エディットの基本操作

エディットや設定をするうえでの基本的な操作を説明します。
プログラムの音色は、プログラム・プレイ・モードまたはプログラム・エディット・モードでエディットします。
プログラムにドラムキットがアサインされているときは、そのドラムの音色をドラム・プレイ・モードまたはドラム・エディット・モードでエディットします。

プログラム・プレイ・モードでのエディット

プログラム・プレイ・モードでは、プログラムを選んで演奏するだけでなく、演奏中にフィルターのカットオフを調整したいときや、音量の立ち上がりを少し遅らせたいときなどに、フロント・パネルのノブやキーを使ってプログラムの音色をエディットすることができます。

エディットするティンバーの選択

複数のティンバーで構成されているプログラムの場合に、エディットするティンバーを選択します。

1 TIMBRE SELECT [1]〜[4]**キーでエディットするティンバーを選びます。**
選択したティンバーのキーが点滅します。また、ディスプレイに表示されるティンバー名の前に“ ▶ ”のマークが表示されます。フロント・パネルのノブやキー、ディスプレイに表示されるティンバーのパラメーターは、選択したティンバーに対して有効になります。

プログラムを切り替えたときやプログラム・ダンプをしたときは、プログラムでオンになっているティンバー中の一番小さい番号のものが TIMBRE SELECT で選ばれます。

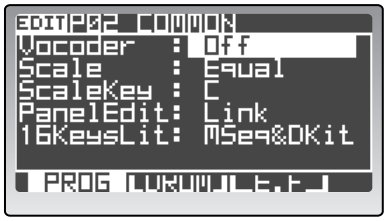
2 **エディットするパラメーターに対応するキーまたはノブを操作します。**
キーに対応するパラメーターは、押すたびにパラメーターの値やオンとオフが切り替わり、その設定状態をキーや LED の点灯で示します。
ノブに対応するパラメーターは、ノブについているマークを目安にアナログ感覚で調節できます。
ノブ、キー共に、プログラムにライトされている値と一致したときに ORIGINAL VALUE LED が点灯します。

プログラム・エディット・モードでのエディット

ノブやキーに対応していないパラメーターのエディットや、ディスプレイでパラメーターの値を確認しながらエディットするときにプログラム・エディット・モードに入ります。

プログラム・エディット・モードに入る

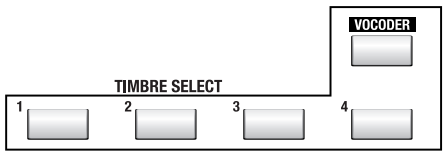
1 **プログラム・プレイ・モードで** [EDIT/YES] **キーを押します。**
プログラム・エディット・モードに入ります。
ディスプレイの上からページ・ナンバーとページ名、パラメーターの名前と値が表示されます。



エディットするティンバーの選択

複数のティンバーを使ったプログラムでは、エディットするティンバーを選びます。

2 **エディットするティンバーを** TIMBRE SELECT [1] **〜** [4] **キーで選びます。**
選択したティンバーのキーが点滅します。フロント・パネルのノブやキー、ディスプレイに表示されるパラメーターは、選択したティンバーに対して有効になります。



note ボコーダーをエディットする場合は、[VOCODER] キーを押します。

オフのティンバー（キーが点灯していないティンバー）は選択できません。オフのティンバーを有効にする場合は、[EXIT] キーを押しながら TIMBRE SELECT キーを押す、またはプログラム・エディット・モード P03–1 : TIMBRE – TMBR タブ・ページでティンバーをオンにしてから、TIMBRE SELECT キーで選択します。

プログラム・エディット・モード P02–1: COMMON – PROG タブ・ページの“PanelEdt”（パネル・エディット機能）の設定によっては、ここで選択したティンバーとフロント・パネルのノブやキーが必ずしも一致しない場合があります（☞75 ページ「PanelEdit」）。

ページ、タブ・ページを選択する

プログラム・エディット・モードは、複数のページで構成されています。ページの選択は、PAGE [＋]と [－]キー、または16KEYS [1]〜[16]キーを使います。

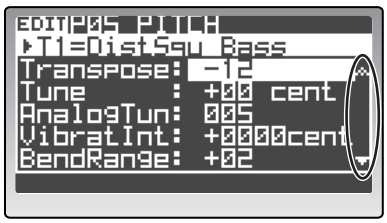
PAGE [＋] **または** [－] **キーを押します。**
ページ、タブ・ページが 1 つずつ切り替わります。
1 つのページにタブ・ページが多数ある場合は、ページの右下に “►” が表示されます。PAGE [＋] キーを押していくと、タブ・ページが切り替わります

16KEYS [SELECT] **キーで** PAGE **を選び、**16KEYS [1] **〜** [16] **キーを押します。**
設定したいパラメーターのページへ直接移動できます。
16KEYS [1] 〜 [16] キーとページの対応は、以下のようになります。1 つのページに複数のタブ・ページがある場合、対応する [1] 〜 [16] キーを押すたびに、タブ・ページが切り替わります。

[1] 〜 [16] キー	ページ	タブ・ページ					
[1]	P01: NAME	PROG	TIMBRE				
[2]	P02: COMMON	PROG	DRUM	E.F			
[3]	P03: TIMBRE	TMBR	OUT	ZONE	MIDI	CC-A	CC-B
[4]	P04: VOICE	VOICE	UNISON				
[5]	P05: PITCH						
[6]	P06: OSC/MIXER	OSC1	OSC2	MIXER			
[7]	P07: FILTER	FILTER1	FILTER2				
[8]	P08: AMP						
[9]	P09: EG	EG1	EG2	EG3			
[10]	P10: LFO	LFO1	LFO2				
[11]	P11: PATCH	P1	P2	P3	P4	P5	P6
[12]	P12: MOD SEQ	COMN	SEQ1	SEQ2	SEQ3		
[13]	P13: EQ/FX	EQ	IFX1	IFX2	MFX		
[14]	P14: ARPEGGIATOR	COMN	TRIG	STEP			
[15]	P15: STEP SEQ1/2	COMN	TRIG	STEP	COMN	TRIG	STEP
[16]	P16: UTILITY	PROG	TMBR	MOD	FX	ARP	

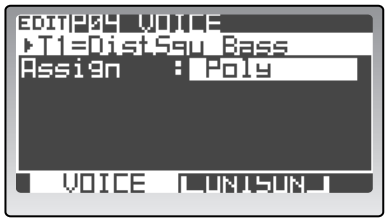
エディットするパラメーターを選択

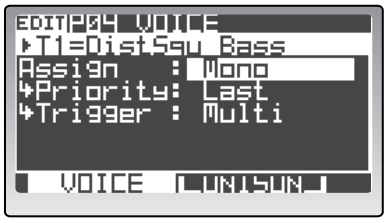
1 **カーソル・キーでエディットするパラメーターを選びます。**
カーソル・キーを押すと、カーソルが次のパラメーターに移動し、表示が反転します。



パラメーターが多数ある場合は、ページの右隅に “ ▼ ” マークが表示され、画面の下にパラメーターが存在することを示します。カーソル [▼/►] キーを押すと、カーソルが移動しパラメーターが表示されます。カーソル [▼/►] キーを押していき、カーソルが下に移動しなくなったら、そのページの最後のパラメーターです。

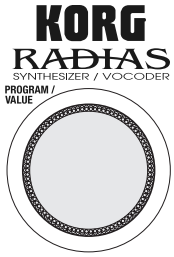
また、1 つのパラメーターの設定によって、ページ内のパラメーターの数や、内容が変わる場合があります。パラメーターの設定によって、影響を受ける側のパラメーターの前には “ ↳ ” のマークが表示されます。例えば、P04–1: VOICE –VOICE タブ・ページの “Assign” を Poly から Mono にした場合、“Priority” と “Trigger” のパラメーターが追加になります。





値を変更する

1 **フロント・パネルのノブ、キーまたは** [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで値を変更します。**
基本的には、フロント・パネルのノブやキーを使います。
パラメーターに対応するノブやキーがない場合や、値を細かく設定するときに [PROGRAM/VALUE] ダイヤルを使います。ダイヤルを回すと、値が 1 ずつ増減します。



また、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルは、プログラムなどのライト時にライトするプログラムの指定や、プログラムなどの名前の入力にも使用します。

note グローバル・モードの P02: MEMORY ページの “PageJump” を On にすると、プログラム・エディット・モードでノブやキーを操作したときに、そのパラメーターがディスプレイに表示されます。工場出荷時は On に設定されています（☞115 ページ「PageJump」）。

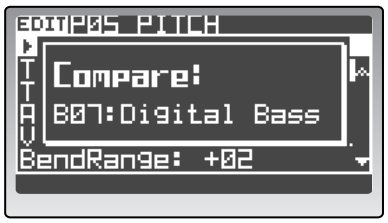
プログラム・プレイ・モードに戻る

[EXIT/NO] **キー、または** [PROGRAM] **キーを押します。**
プログラム・プレイ・モードに戻ります。

エディット前の設定に戻して音色を比較する－コンペア

プログラムのエディット中に、エディット前の設定に戻して音色を比較できます。

1 [COMPARE] **キーを押します。**
音色がエディット前の状態に戻ります。鍵盤を弾くと、エディット前の音色が発音します。
このコンペア状態では、ディスプレイに“COMPARE”と表示されます。



コンペアの状態では、ノブやキーは操作できません。

2 [EXIT/NO] **キーを押します。**
エディット中の音色に戻ります。ディスプレイの表示も元に戻ります。

エディットしたプログラムの保存－ライト

エディットしたプログラムの設定は、保存せずに電源をオフにしたり、別のプログラムを切り替えたりすると、消えてしまいます。プログラムを保存するときは、必ずライトの操作をしてください。

保存するときはグローバル・モード P02: MEMORY ページの“Protect”を Off にしてください。工場出荷時は On に設定されています（☞115 ページ「Protect」）。

プログラムは、プログラム・プレイ・モード、またはプログラム・エディット・モード、ドラムキットやドラム・インストは、ドラム・プレイ・モードまたはドラム・エディット・モード、グローバル・パラメーターは、グローバル・モードでそれぞれライトします。

1 **プログラム・プレイ・モード、またはプログラム・エディット・モードで** [WRITE] **キーを押します。**
“Write Program”ダイアログが表示されます。

2 “To” **でライト先のプログラム・ナンバーを指定します。**

3 **ライトを実行する場合は** [WRITE] **キー、または** [EDIT/YES] **キーを押します。ライトをキャンセルする場合は、** [EXIT/NO] **キーを押します。**
ライトが完了し、ライト前のモードに戻ります。

ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

note カーソル [▲/◀] キーで“Write”を選択すると、ライトする内容を以下 3 通りのタイプから選ぶことができます。

Program: プログラムの保存をします。
Formant: フォルマント・モーション・データの保存をします。
Prg&Frmnt: プログラムとフォルマント・モーション・データの両方を保存します。

新たに記録したフォルマント・モーション・データ（☞58 ページ「フォルマント・モーション・データを記録する」）がない場合は、“Write”には Program が表示されます。新たにフォルマント・モーション・データを記録した場合は、“Write”には Prg&Frmnt が表示されます。

他のティンバー音色のロード / テンプレート機能

プログラム音色やエフェクトを使用する際に便利な機能としてテンプレート機能があります。作成する音色のイメージに近いプログラムのテンプレートをロードし、それをエディットすることによって、なにもない状態から作成するよりも簡単にプログラムを作成することができます。また、自分で作成した音色やエフェクトの設定をテンプレート・データとして登録することもできます。
テンプレートは、以下のページでロードすることができます。

モード	ページ	タブ・ページ	テンプレートの種類
Program Edit モード	P03: TIMBRE	TMBR	ティンバーの設定テンプレート
	P13: EQ/FX	IFX1, IFX2, MFX	エフェクトの設定テンプレート
Drum Edit モード	P02: COMMON	DRUM MAP	ドラム・インストの設定テンプレート

note ティンバーのテンプレートとドラム・インストのテンプレートは、同じメモリー・エリアにあるので、双方でデータのやりとりが可能です

テンプレートをロードすると、ライトしていないエディット中のデータは失われます。エディット中のデータを残しておきたい場合は、必ずデータのライト後にテンプレートをロードしてください。

他のティンバー設定やテンプレートをロードする

ここでは他のティンバー設定、インサート・エフェクトのテンプレートをロードする方法について説明します。

他のティンバー設定をロードする

1 **プログラム・エディット・モード** P03–1:TIMBRE –TMBR **タブ・ページを表示します。**

2 **カーソル・キーでロード先のティンバーを選びます。**

オフのティンバーにはロードすることはできません。

3 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでロードするティンバーを選びます。**
ここでは、各プログラムでオンに設定してあるティンバーとテンプレートから選んでロードすることができます。最初の表示は現在選択しているプログラムのティンバーとなり、ダイヤルを右に回すと選択していたプログラム以降のティンバーまたはテンプレートの順に表示します。ダイヤルを止めた時点でデータがロードされ、ティンバーの各パラメーターが変更されます。

note Drum Edit モード（P02–1: COMMON, DRUM MAP ページ）では、テンプレートをロードするインストを 16KEYS [1] ～ [16] キーで選び、カーソル [▲/◀] キーでカーソルを上段の “Load:” へ移動します。（☞61 ページ「他のドラム・インスト、またはテンプレートをロードしてエディットする」）

note Drum Edit モードでは、ドラムキットの各インスト、テンプレートの順に表示します。

インサート・エフェクトのテンプレートをロードする

1 **プログラム・エディット・モード** P13–2:EQ/FX – IFX1 **タブ・ページを表示します。**

2 **カーソル** [▲/◀] **キーで** “Load: ” **にカーソルを移動します。**

3 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでテンプレートを選びます。**
選択した時点でテンプレートがロードされ、インサート・エフェクトの各パラメーターがテンプレートの設定に書き換わります。

テンプレートを登録する

ここでは、ティンバーのテンプレートを登録する方法について説明します。登録したテンプレートは、工場出荷時のテンプレートと同様にロードすることができます。テンプレートは、P16: UTILITY ページで登録します（☞107ページ「P16 UTILITY」、113ページ「P16 UTILITY」）。

1 **テンプレートとして登録するティンバーを使用しているプログラムを選択して、プログラム・エディット・モードに入ります。**

2 TIMBRE SELECT [1] ～ [4] **キーでテンプレートとして登録するティンバーを選びます。**

3 P16–2: UTILITY –TMBR **タブ・ページを表示します。**

4 “Edit” **で** “MakeTemplate” **を選びます。**

5 “Dest” **でテンプレートの登録先ナンバーを指定します。**

6 “Name” **でテンプレートの名前を設定します。**
カーソル・キーで文字を選び、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルでテンプレートに登録する名前を設定します。

☞35 ページ「名前の設定方法」

7 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Complete と表示され、登録が完了します。

名前の設定

RADIASでは、以下のデータに名前をつけることができます。

各データの名前を設定後、ライト操作を行わないと、設定前の名前に戻ってしまいます。ライトの方法については、32 ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」を参照してください。

- **プログラム**
  プログラム名は、プログラム・プレイ・モードなどで、ディスプレイに表示されます。
  プログラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します（☞74 ページ「P01–1: PROG (Program Name)」）。
- **ティンバー**
  ティンバー名は、プログラム・プレイ・モードなどで、プログラム名とともにディスプレイに表示されます。
  プログラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します（☞74 ページ「P01–2: TIMBRE (Timbre Name)」）。

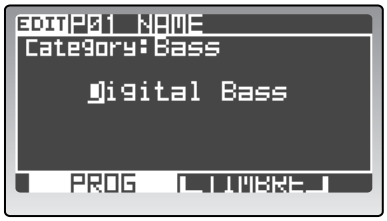
  ドラムキットをアサインした場合、ティンバー名の変更はできません。

- **カテゴリー**
  カテゴリー名は、プログラム・プレイ・モードなどで、プログラム名とともにディスプレイに表示されます。
  グローバル・モードの P10: CATEGORY NAME ページで設定します（☞120 ページ「P10–1: CATEGORY NAME」）。
- **ドラムキット**
  ドラムキット名は、ドラム・プレイ・モードなどで、ディスプレイに表示されます。
  ドラム・プレイ・モードで、あらかじめ名前を変更するドラムキットを選択しておいてください。
  ドラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します（☞111 ページ「P01–1: KIT (Drumkit Name)」）。
- **ドラム・インスト**
  ドラム・プレイ・モードで、あらかじめ名前を変更するドラム・インストを選択しておいてください。
  ドラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します（☞111 ページ「P01–2: INST (Drum Instrument Name)」）。
- **テンプレート**
  テンプレート名は、それぞれのテンプレートのロード時などで表示されます。
  テンプレートを使用するモードの P16: UTILITY ページで、テンプレート作成時に設定します（☞107 ページ「P16 UTILITY」、113ページ「P16 UTILITY」）。

名前の設定方法

ここでは、プログラムを例にとって、名前を設定します。プログラム以外の名前も、同様の操作で設定できます。
プログラム・プレイ・モードであらかじめ名前を変更するプログラムを選択しておいてください。

カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイヤルによる変更



1. **プログラム・エディット・モード** P01–1: NAME – PROG **タブ・ページを選びます。**
2. **カーソル・キーで、設定する文字にカーソルを移動します。**
3. [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで文字を設定します。**
4. **手順** 2 **～** 3 **を繰り返して、プログラムの名前を変更します。**
   プログラムの名前は 12 文字まで設定できます。

[EDIT/YES] キーと 16 個のノブによる変更

P01–1: NAME – PROGタブ・ページを表示した状態で、フロント・パネルの [EDIT/YES] キーと16個のノブを使用して、以下のようにプログラムの名前を変更できます。

[EDIT/YES] **キーを押しながら、**1 **～** 12 **に対応するノブ（**PORTAMENTO [TIME] **～** LFO2 [FREQ]**）を回します。**
名前の 1 ～ 12 番目の文字を変更できます。

[EDIT/YES] **キーを押しながら、**13 **に対応するノブ（**EQ [LO]**）を回します。**
選択されている文字に対して、大文字アルファベットを選択できます。

[EDIT/YES] **キーを押しながら、**14 **に対応するノブ（**INSERT FX [EDIT1]**）を回します。**
選択されている文字に対して、小文字アルファベットを選択できます。

[EDIT/YES] **キーを押しながら、**15 **に対応するノブ（**INSERT FX [EDIT2]**）を回します。**
選択されている文字に対して、数字を選択できます。

[EDIT/YES] **キーを押しながら、**16 **に対応するノブ（**MASTER FX [EDIT]**）を回します。**
選択されている文字に対して、記号（スペース含む）を選択できます。

文字を削除する

1. **カーソル・キーで削除する文字にカーソルを移動します。**
2. [EDIT/YES] **キーを押しながら、カーソル** [▲/◄] **キーを押します。**
   選択した文字が削除されます。

文字を挿入する

1. **カーソル・キーで挿入する位置にカーソルを移動します。**
2. [EDIT/YES] **キーを押しながら、カーソル** [▼/►] **キーを押します。**
   選択した位置に 1 文字挿入されます。挿入される文字は前回削除された文字になります。初めて挿入するときはスペースになります。

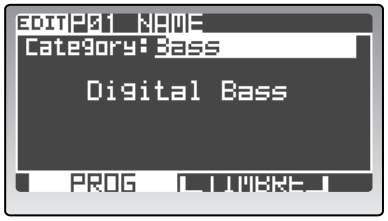
カテゴリーの登録

プログラム名を設定するときに、そのプログラムのカテゴリーへの登録も行います。適したカテゴリーに登録しておくと、プログラムをより早く検索することができます（☞21ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」）。

1 **プログラム・エディット・モード** P01–1: NAME – PROG **タブ・ページを選びます。**

2 **カーソル・キーで** “Category” **にカーソルを移動します。**

3 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで登録先のカテゴリーを選びます。**



プログラム・パラメーターのエディット

シンセ・パラメーターのエディット

シンセ・プログラムをエディットする手順を説明します。
以下の説明は、フロント・パネルのTIMBRE SELECT [1]キーを押して、ティンバー 1をエディット対象として選び、プログラム・エディット・モードに入ったことを前提に説明します。

エディットした設定を保存する場合は、必ず [WRITE] キーを押してライトを行ってください。ライトしないと作成したデータが失われます。

発音のしかたを設定

ティンバーの発音のしかたを設定します。

1 P04–1: VOICE – VOICE **タブ・ページを選びます。**

2 “Assign” **でティンバーの発音のしかたを設定します。**
和音を弾く場合は Poly、単音を弾く場合は Mono に設定します。

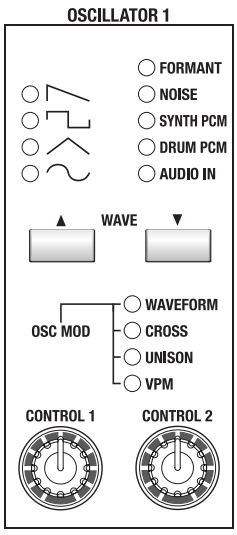
3 “Assign” **を** Mono **にした場合は、**“Priority” **と** “Trigger” **を設定します。**
“Priority” では、複数の鍵盤を同時に押さえた場合に、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。“Trigger” では、1 回目発音時の鍵盤を押さえたまま、次の鍵盤を押さえて発音させるときに、リトリガーするかどうかを設定します。

note 音の厚みを出したいときは、フロント・パネルの [UNISON] キーでユニゾン機能をオンにします。ユニゾン機能は音を重ねる機能です。重ねる音数などの設定は、P04–2: VOICE – UNISON タブ・ページで設定します（☞80 ページ「P04–2: UNISON」）。

オシレーターの設定

プログラムの基本となるオシレーターを設定します。

オシレーター 1 の設定



1 OSCILLATOR1 **の** WAVE **キーでオシレーター** 1 **の波形を選びます。**
キーを押すと波形が切り替わり、選んだ波形の LED が点灯します。外部入力波形（AUDIO IN）を含め 9 種類の波形から選択できます。

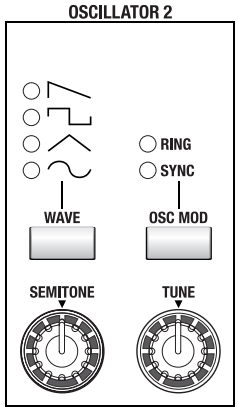
2 OSCILLATOR1 [OSC MOD] **キーでオシレーター** 1 **のモジュレーション・タイプを選びます。**
キーを押すたびにタイプが切り替わり、選んだモジュレーション・タイプの LED が点灯します。4 種類のモジュレーション・タイプから選択できます。

波形を FORMANT、NOISE、SYNTH PCM、DRUM PCM、AUDIO IN にしたときは、モジュレーション・タイプは WAVEFORM のみとなります。

3 [CONTROL1] **ノブと** [CONTROL2] **ノブで波形パラメーターを設定します。**
[CONTROL1] ノブ、[CONTROL2] ノブで設定するパラメーターは、選んだ波形とモジュレーション・タイプによって異なります。

オシレーターのパラメーターについては、81 ページ「P06-1: OSC 1」を参照してください。

オシレーター 2 の設定



1 OSCILLATOR2 [WAVE] **キーでオシレーター** 2 **波形を選びます。**
キーを押すたびに波形が切り替わり、選んだ波形の LED が点灯します。4 種類の波形から選択できます。基本的な使い方としては、オシレーター1 と同じ波形を選び、ピッチを変更して音色に厚みをつけます。

2 OSCILLATOR2 [OSC MOD] **キーでオシレーター** 2 **のモジュレーション・タイプを選びます。**
キーを押すたびにモジュレーション・タイプが切り替わり、選んだモジュレーション・タイプの LED が点灯します。3 種類のモジュレーション・タイプから選択できます。

3 [SEMITONE] **ノブでオシレーター** 2 **のピッチを半音単位で調整します。**
オシレーター 1 のピッチに対して、± 12 で± 1 オクターブ、± 24 で± 2 オクターブの音程差になります。

4 [TUNE] **ノブでオシレーター** 2 **のピッチを調整します。**
ピッチをわずかにずらしてデチューン効果がかかるようにすると、音色に厚みが加わります。

各オシレーターの音量を調整する

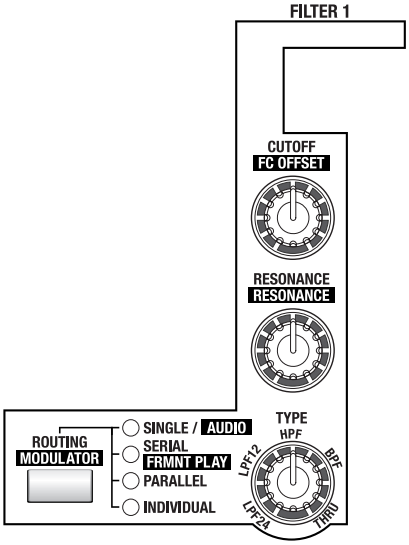
1 MIXER [OSC1] **ノブでオシレーター** 1 **の音量を調節します。**

2 MIXER [OSC2] **ノブでオシレーター** 2 **の音量を調節します。**

3 MIXER [NOISE] **ノブでノイズの音量を調節します。**

フィルターの設定

ルーティング（並び方）の選択



1 [ROUTING]**キーでフィルターのルーティングを選びます。**
キーを押すたびにフィルター 1、2 の並び方が切り替わり、選んだルーティングの LED が点灯します。4 種類のルーティングから選択できます。SINGLE を選ぶとフィルター 1 のみとなります。

フィルター 1 の設定

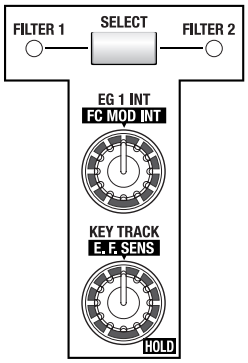
1 FILTER1 [TYPE] **ノブでフィルター**1 **のフィルター・タイプを選びます。**
ノブの位置に応じてフィルターの中間的な特性になります。フィルター・タイプにより音色のキャラクターを大幅に変更できます。

2 FILTER1 [CUTOFF] **ノブでフィルター**1 **のカットオフ周波数を調節します。**
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど音色が明るくなります。

3 FILTER1 [RESONANCE] **ノブでフィルター** 1 **のレゾナンスを調節します。**
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど、カットオフ周波数付近が強調されます。
フィルター・タイプ、カットオフ周波数の設定によっても、レゾナンスの効果が大きく変わります。

レゾナンスの値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

4 FILTER [SELECT] **キーで** FILTER1 **を選び、**[EG1 INT] **ノブでフィルター**1 **に対する** EG1 **による効果の深さを調節します。**
ノブを中央から右に回す（＋の値にする）と、カットオフに対してプラス（フィルターが LPF のときは音が明るくなる）方向に効果がかかります。
ノブを中央から左に回す（－の値にする）と、カットオフに対してマイナス（フィルターが LPF のときは音が暗くなる）方向に効果がかかります。



フィルター 2 の設定

1 FILTER2 [TYPE] **キーでフィルター** 2 **のフィルター・タイプを選びます。**
キーを押すたびに設定が切り替わり、選んだフィルター・タイプの LED が点灯します。フィルター・タイプによっては音色のキャラクターを大幅に変更できます。

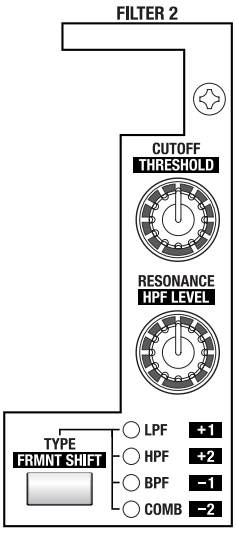
FILTER1 [ROUTING] キーによるルーティングを SINGLE にしたときは、フィルター 2 は無効となり設定できません。

2 FILTER2 [CUTOFF]**ノブでフィルター**2**のカットオフ周波数を調節します。**
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど音色が明るくなります。

3 FILTER2 [RESONANCE] **ノブでフィルター**2 **のレゾナンスを調節します。**
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど、カットオフ周波数付近が強調されます。
フィルター・タイプ、カットオフの設定によっても、レゾナンスの効果が大きく変わります。

レゾナンスの値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

4 FILTER [SELECT] **キーで** FILTER2 **を選び、**[EG1 INT] **ノブでフィルター**2 **に対する** EG1 **による効果の深さを調節します。**
ノブを中央から右に回す（＋の値にする）と、カットオフに対してプラス（フィルターが LPF のときは音が明るくなる）方向に効果がかかります。
ノブを中央から左に回す（－の値にする）と、カットオフに対してマイナス（フィルターが LPF のときは音が暗くなる）方向に効果がかかります。

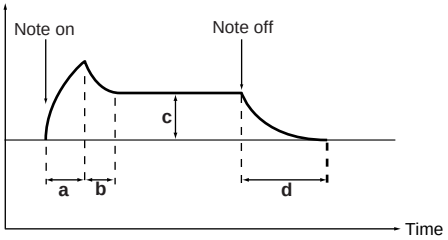


音色の時間的変化を設定（EG1）

EG1 はカットオフ周波数（FILTER1 または FILTER2 の “Cutoff”）の時間的な変化を設定します。

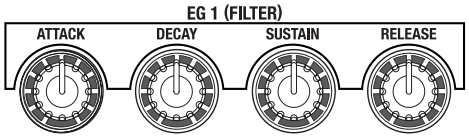
note EG1 はフィルター 1 とフィルター 2 に対して同じ効果を与えます。

note EG1 は、バーチャル・パッチによって他のパラメーターにもモジュレーションをかけることができます。



a: Attack Time **c: Sustain Level**
b: Decay Time **d: Release Time**

音色変化のエンベロープ設定



1 EG 1 [ATTACK] **ノブで音が立ち上がるときの音色変化の速さ（アタック・タイム）を調節します。**
ノブを右に回すとゆっくりと音色が変化し、左に回すと瞬時に変化します。

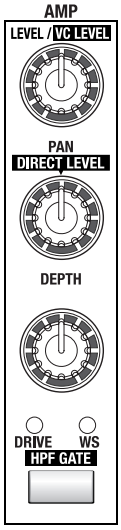
ノブを回しても効果が得られないときは、FILTER [EG1 INT] ノブを調節するか、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を点灯させているか確認してください。EDIT 以外の LED が点灯しているときは、EG や LFO のエディットはできません。モジュレーション・シーケンサーのデータのエディット用として機能します。

2 EG 1 [DECAY] **ノブで音が減衰するときの音色変化の速さ（ディケイ・タイム）を調節します。**
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど一定の音色の明るさになる（サスティン時）までの時間が長くなります。

3 EG 1 [SUSTAIN] **ノブでサスティン時の音色の明るさ（サスティン・レベル）を調節します。**
[SUSTAIN] ノブによる音色の明るさは、FILTER [EG 1 INT] ノブの設定によって変わります。

4 EG 1 [RELEASE] **ノブで鍵盤を離した後の音色変化の速さ（リリース・タイム）を調節します。**
ノブを右に回すとゆっくりと音色が変化し、左に回すと瞬時に変化します。

ティンバー出力の設定



ティンバー出力の設定

1 AMP [LEVEL] **ノブでティンバーの音量を調節します。**

2 AMP [PAN] **ノブでティンバーのパンポット（定位）を調節します。**
ノブが中央の位置（CNT）でセンター出力となります。

ドライブやウェーブ・シェープ効果をかける

1 [DRIVE/WS] **キーでドライブまたはウェーブ・シェープを選びます。**
ドライブを選ぶと、DRIVE の LED が点灯します。ウェーブ・シェープを選ぶと、WS の LED が点灯します。

2 [DEPTH] **ノブを回します。**
ノブを右に回す（値が大きくなる）ほど、効果が大きくなります。

鍵盤を弾く位置で音量を変化させる

1 P08: AMP **ページを表示します。**

2 “KeyTrack” **で、鍵盤を弾く位置による音量の変化を設定します。**
＋の値にすると、C4 の鍵盤を基準に高い鍵盤を弾くほど音量が大きくなり、低い鍵盤を弾くほど音量が小さくなります。
－の値にすると、C4 の鍵盤を基準に低い鍵盤を弾くほど音量が大きくなり、高い鍵盤を弾くほど音量が小さくなります。

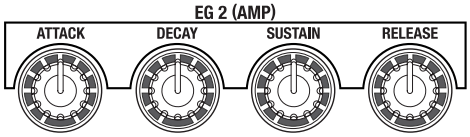
音量の時間的変化を設定（EG2）

EG 2は、AMPの“Level”に対して時間的な変化を与えます。

note EG2 は、バーチャル・パッチによって他のパラメーターにもモジュレーションをかけることができます。

フロント・パネルのノブで EG2 のパラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を点灯させてください。

音量変化のエンベロープを設定



1 EG 2 [ATTACK] **ノブで音量の立ちあがる速さを調節します。**
ノブを右に回すと（値を大きくする）ゆっくりと立ち上がり、左に回すと（値を小さくする）瞬時に立ち上がります。

2 EG 2 [DECAY] **ノブで音量が減衰する速さを調節します。**
ノブを右に回すと（値を大きくする）、一定の音量（サスティン時）になるまでの時間が長くなります。

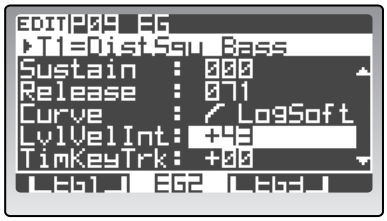
3 EG 2 [SUSTAIN] **ノブでサスティン時の音量を調節します。**
ノブを右に回すほど（値を大きくする）、サスティン時の音量が大きくなります。

4 EG 2 [RELEASE] **ノブで鍵盤を離した後の音量が減衰する速さを調節します。**
ノブを右に回すと（値を大きく）ゆっくりと減衰し、左に回すと（値を小さく）瞬時に減衰します。

note ベル系の音色では、値を大きめにしてゆっくりと減衰させます。

鍵盤を弾く強さ（ベロシティ）による音量変化を設定

1 **プログラム・エディット・モード** P09–2: EG – EG2 **タブ・ページを選びます。**



2 “LvlVelInt” **で鍵盤を弾く強さによる** EG2 **による音量変化の度合いを設定します。**
＋の値にすると、強く弾くほど EG2 による音量変化が大きくなります。
－の値にすると、強く弾くほど EG2 による音量変化が小さくなります。

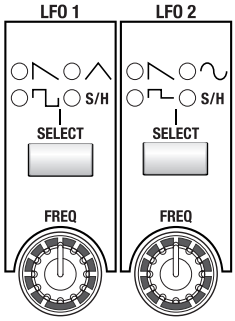
LFO の設定

LFO（Low Frequency Oscillator）は、パラメーターに周期的な変化を与えます。オシレーターのピッチにかけたときはビブラート効果、フィルターのカットオフにかけたときはワウ効果、アンプのレベルにかけたときはトレモロ効果が得られます。

note LFO2 は、オシレーター 1 のピッチ（P05–1: PITCH ページの “Vibrato Int”）に接続されています。また、LFO はバーチャル・パッチによって他のパラメーターにもモジュレーションをかけることができます（☞81 ページ「VibratInt (Vibrato Intensity)」）。

LFO の波形を選択する

1 [SELECT] **キーを押します。**
キーを押すたびに波形が切り替わり、選んだ波形の LED が点灯します。
選択する波形によって変化のしかたが変わります。



LFO の周期を設定する

2 [FREQ] **ノブで設定します。**
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど、変化する周期が速くなります。
[SELECT] キーが点滅する間隔で、スピードを確認することができます。

note P10–1: LFO – LFO1 タブ・ページまたはLFO2 タブ・ページの “TempoSync” をオンにすると、LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポに同期します（☞91 ページ「TempoSync」）。

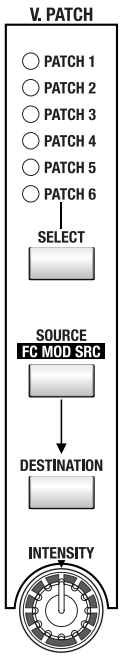
フロント・パネルのノブで LFO の “Freq” パラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を点灯させてください。

さまざまなパラメーターにモジュレーションをかける – バーチャル・パッチ（V.PATCH）

バーチャル・パッチは、15種類のモジュレーション・ソースを、音色を構成するパラメーターにアサインしてモジュレーション（変調）をかけます。

フロント・パネル上のノブでバーチャル・パッチのパラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を点灯させてください。

バーチャル・パッチの設定



1 V.PATCH [SELECT] **キーでパッチを選びます。**
キーを押すたびに PATCH1 ～6 が切り替わり、選択したパッチの LED が点灯します。
プログラム・プレイ・モードで、V.PATCH セクションのキーを押すと、ディスプレイにバーチャル・パッチの各設定が表示されます。

PAGE [+]、[–] キーまたは [EXIT/NO] キーを押すと、元の画面に戻ります。

2 V.PATCH [SOURCE] **キーでモジュレーション・ソース（変調の元となる信号）を選びます。**
キーを押すたびにモジュレーション・ソースが切り替わります。
パラメーターについては、91 ページ「P11 PATCH (Virtual Patch)」を参照してください。

3 V.PATCH [DESTINATION] **キーでモジュレーション先となるパラメーターを選びます。**
キーを押すたびにパラメーターが切り替わります。

4 V.PATCH [INTENSITY] **ノブでモジュレーションの深さを設定します。**
ノブを中央から右に回す（＋の値にする）と、＋（プラス）方向に効果がかかります。
ノブを中央から左に回す（－の値にする）と、－（マイナス）方向に効果がかかります。

パラメーターについては、91 ページ「P11 PATCH (Virtual Patch)」を参照してください。

モジュレーション・シーケンサー ― 音色に時間的な変化を与える

モジュレーション・シーケンサーは、従来のアナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。発音時に16のステップに記録された値に従って、音色を時間的に変化させます。1つのティンバーに3基のモジュレーション・シーケンサーが搭載されているので、複雑な音色が得られます。

ここでは、シーケンスがオフのプログラムを選び、ティンバーにモジュレーション・シーケンサー 1 をアサインして、シーケンス・データを1ステップずつ16個のノブを使って設定します。

ティンバーへのアサイン

1 **プログラム・プレイ・モードでモジュレーション・シーケンサーがオフのプログラム**（MOD SEQUENCER [ON] **キーが点灯していないもの）を選びます。**
音色変化がわかりやすいプログラムを選んでください。

2 MOD SEQUENCER [SELECT] **キーで** MOD1 **を選びます**（MOD1 **の** LED **を点灯）。**

note SEQ2、SEQ3 にパラメーターをアサインするときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで SEQ2、SEQ3 を選びます。

SEQ COMMON パラメーターの設定

SEQ COMMONパラメーターでは、シーケンス・データを設定する前準備としてシーケンスの最大ステップ数や再生方法などをあらかじめ設定します。

1 **プログラム・エディット・モード**P12–1: MOD SEQ – COMN **タブ・ページを選びます。**

2 “LastStep” **で記録するシーケンス長（最大ステップ）を設定します。**
1 ～ 16 の範囲で設定します。

3 “SeqType” **でステップの再生方向を設定します。**
ここでは、Forward に設定します。

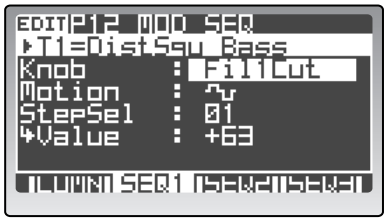
4 “RunMode” **でシーケンス再生時のループ機能を設定します。**
ここでは、Loop に設定します。

5 “KeySync” **でノート・オン時のシーケンスのリセット方法を設定します。**
ここでは、Timbre に設定します。

6 “Resolutn” **でシーケンスの再生スピードを内部クロックに対する倍率で設定します。**

パラメーターについては、92 ページ「P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)」を参照してください。

1 ステップごとにシーケンス・データを設定する



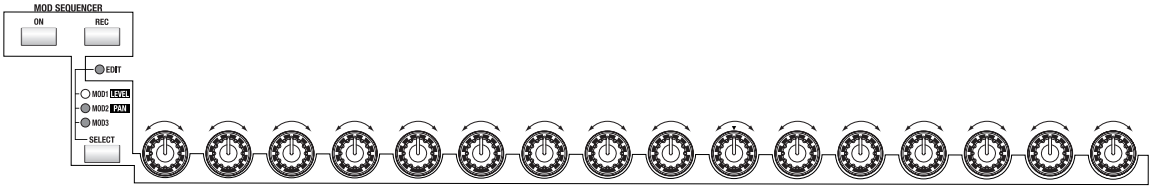
1 P12–2: MOD SEQ – SEQ1 **タブ・ページを選びます。**

2 “Knob” **で** Fil1Cut **を選びます。**
ここでは、SEQ1 に FILTER1 のカットオフをアサインします。

3 MOD SEQUENCER [ON] **キーを押します。**
[ON] キーの LED が点灯し、モジュレーション・シーケンサーがオンになります。

4 MOD SEQUENCER [SELECT] **キーで** MOD1 **を選びます。**

5 **鍵盤を押さえて音色を確認しながら、**16 **個のノブでステップごとにシーケンス・データを設定します。**
各ステップの値は、アサインされているパラメーターで設定されている値に対する変化量として効果がかかります。値を細かく設定したいときは、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルを使用します。



MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を選択しているときは、16 個のノブでプログラム音色のエディット（EG や LFO など）に使用します。[SELECT] キーで MOD1 などのモジュレーション・シーケンサーを選択しているときは、16 個のノブでシーケンス・データを設定します。ノブの下に表示されている番号がシーケンスのステップ番号に対応しています。設定するステップのノブを回してください。P12–2: MOD SEQ – SEQ1 タブ・ページの “Value” に各ステップの値が表示されます。

P12–1: MOD SEQ – COMN タブ・ページの “LastStep” の値よりも大きいステップ・ナンバーに対応するノブは無効になります （☞92 ページ「LastStep」）。

note あらかじめ設定されているシーケンス・データやリアルタイムで記録したシーケンス・データをエディットするときは、上記の手順で行います。

リアルタイムにモジュレーション・シーケンス・データを記録する－モーション・レック機能

モーション・レック（Motion Rec）機能は、リアルタイムに操作したノブの動きを、シーケンスの各ステップに記録します。
ここでは、シーケンス・データが記録されていないプログラムにFILTER1 [CUTOFF]ノブの動きを記録します。

1 **プログラム・プレイ・モードでシーケンスがオフ（**MOD SEQUENCER [ON] **キーが点灯していないもの）を選びます。**
音色変化がわかりやすいプログラムを選んでください。

2 MOD SEQUENCER [ON] **キーを押して、モジュレーション・シーケンサーをオンにします。**

3 MOD SEQUENCER [SELECT] **キーでモジュレーション・シーケンス（**MOD1 ～ 3**）を選びます。**
ここでは MOD1 を選びます。

4 **プログラム・エディット・モード** P12–1: MOD SEQ – COMN **タブ・ページを選び、パラメーターを設定します。**
☞44 ページ「SEQ COMMON パラメーターの設定」

5 MOD SEQUENCER [REC] **キーを押します。**
記録待機状態になります。[REC] キーが点滅し、16KEYS [1] ～ [16] キーが順番に点灯します。

シーケンスを選ばないと、記録待機状態になりません。

6 **鍵盤を押さえながら、**FILTER1 [CUTOFF] **ノブを回します。**
ノブを回した時点のステップから記録を開始します。記録を開始すると、[REC] キーが点滅から点灯に変わります。“LastStep” で設定したステップまで記録すると、[REC] キーが消灯し、自動的に記録を終了します。

ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER、エフェクトのノブは記録できません。

note 2 つ以上のノブを回したときは、先に回したノブが記録の対象となります。

note モーション・レック機能を使用しているとき、16 個のノブは音色パラメーターのノブとして動作します。

7 **鍵盤を押さえて、音色変化を確認します。**
うまく記録できなかったときは、もう一度 [REC] キーを押して記録しなおすか、16 個のノブで 1 ステップごとにエディットします。

記録した設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと記録したデータが失われます（☞32 ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

エフェクト・パラメーターのエディット

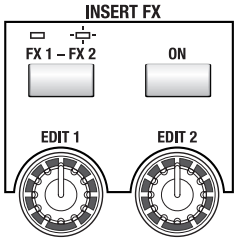
RADIASには、ティンバーごとに2バンドのイコライザー、インサート・エフェクト2基、プログラムごとにマスター・エフェクトが1基内蔵されています。ここではインサート・エフェクト、マスター・エフェクトの設定を説明します。

フロント・パネルのノブでイコライザー、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトのパラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を選択していることを確認してください。

エディットした設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞32 ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

インサート・エフェクトの設定

ここではインサート・エフェクト1（FX1）を設定します。



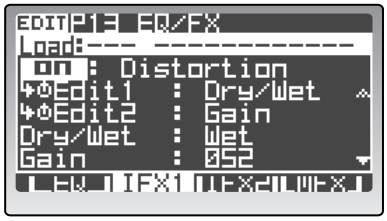
1 INSERT FX [FX1-FX2] **キーを消灯させます。**
INSERT FX [FX1-FX2] キーが消灯しているときはインサート・エフェクト1、点灯しているときはインサート・エフェクト 2 をエディットします。

プログラム・プレイ・モードで INSERT FX [FX1-FX2] キーを押すと、ディスプレイの下側にインサート・エフェクトとマスター・エフェクトのエフェクト・タイプが表示されます。

PAGE [+]、[–] キーまたは [EXIT/NO] キーを押すと、元の画面に戻ります。

2 INSERT FX [ON] **キーを押します。**
[ON] キーが点灯すると、インサート・エフェクト 1 によるエフェクト効果が得られます。

3 **プログラム・エディット・モード** P13–2: EQ/FX – IFX1 **タブ・ページを選びます。**



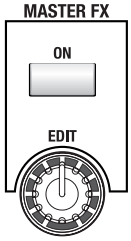
4 **エフェクト名にカーソルを合わせ、エフェクトを選びます。**

5 “Edit1” **と** “Edit2” **で、**[EDIT1]、[EDIT2] **ノブで調節するエフェクト・パラメーターを選びます。**
選択できるパラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。

6 **その他のエフェクト・パラメーターを設定します。**
エフェクト・パラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。

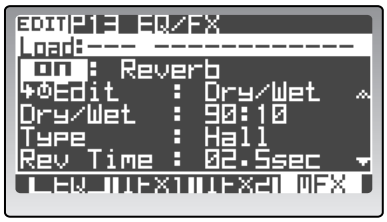
☞121 ページ「エフェクト・ガイド」

マスター・エフェクトの設定



1 MASTER FX [ON] **キーを押します。**
[ON] キーが点灯すると、マスター・エフェクトによるエフェクト効果が得られます。
プログラム・プレイ・モードのときは、インサート・エフェクトのときと同様に、ディスプレイにエフェクト・タイプが表示されます。

2 **プログラム・エディット・モード** P13–4: EQ/FX – MFX **タブ・ページを選びます。**



3 **エフェクト名にカーソルを合わせ、エフェクトを選びます。**

4 “Edit” **で** MASTER FX [EDIT] **ノブで調節するエフェクト・パラメーターを選びます。**
選択できるパラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。

5 **その他のエフェクト・パラメーターを設定します。**
エフェクト・パラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。

☞121 ページ「エフェクト・ガイド」

アルペジエーターのエディット

プログラム・エディット・モードでのアルペジエーターの設定手順を説明をします。キーやノブを使った設定については、22ページ「プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏する」を参照してください。

ティンバーにアルペジエーターをアサインし、パラメーターをエディットする

ここでは、ティンバー 1 へアルペジエーターをアサインし、アルペジエーターのパラメーターを設定します。

ティンバーへのアサイン

1 TIMBRE SELECT [1] **キーを押します。**

2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] **キーで** ARPEGGIATOR **を選びます。**

プログラム・エディット・モードの ARPEGGIATOR ページを表示するには、あらかじめ選択中のティンバーにアルペジエーターがアサインされている必要があります。

パラメーターの設定

3 **プログラム・エディット・モード** P14–1: ARPEGGIATOR – COMN **タブ・ページを選びます。**

4 “Type” **でアルペジオ・パターンを選びます。**
ここでは、Alt1 を選びます。

5 “Range” **でアルペジオ・パターンの発音範囲を設定します。**
ここでは、1 octave にします。

6 “KeySync” **で鍵盤との同期を設定します。**
ここでは、On にします。On にすると、ノート・オン時にアルペジオ・パターンの先頭から演奏します。

7 “Resolutn” **でレゾリューション（発音時間の間隔）を設定します。**
1 ステップの音の長さを設定します。

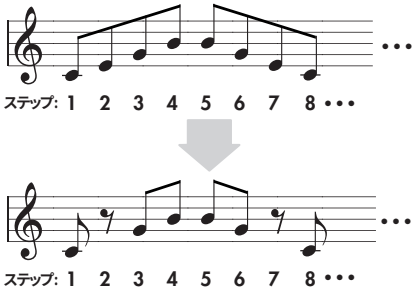
8 “LastStep” **でアルペジオ・パターンのステップ数を設定します。**
アルペジオ・パターンは、ここで設定したステップが 1 周期となります。

9 “Swing” **でリズムのスウィングを設定します。**
“Swing” では、アルペジエーターの偶数番目の発音タイミングをずらして、リズムをスウィングさせます。

10 “ScanBotom” **と** “ScanTop” **でアルペジエーターをトリガーする鍵盤範囲を設定します。**
“ScanBotom” と “ScanTop” で設定した範囲の鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。

アルペジオ・パターンの発音をステップごとにエディットする (ARPEGGIATOR - TRIGGER)

アルペジオ・パターンの発音を各ステップごとに設定します。**RADIAS**では、最大32の各ステップについて、発音のオン、オフが設定でき、リズムを変化させるなど、より幅広い効果が得られます。

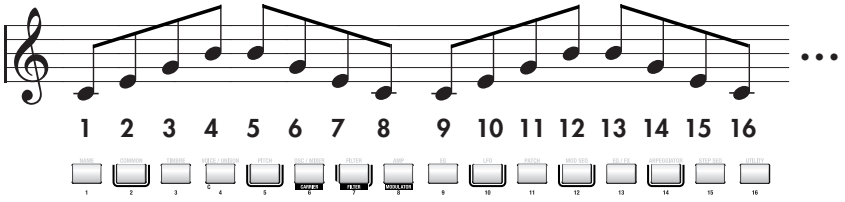


16 キーを使って、発音位置をエディットする

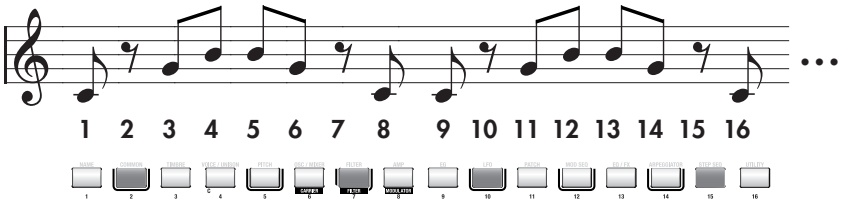
1 16KEYS [SELECT] **キーで** TRIGGER **を選びます。**

2 [1] **〜** [16] **キーで各ステップの発音のオン、オフを設定します。**
16 個のキーが 16 のステップに対応します。キーが点灯しているステップは発音し、消灯しているステップは発音しません。キーを押すたびに、そのステップが発音するかどうかが切り替わります。

16ステップすべてのノートをオン　　**：ノート・オン（キー点灯）　：ノート・オフ（キー消灯）**



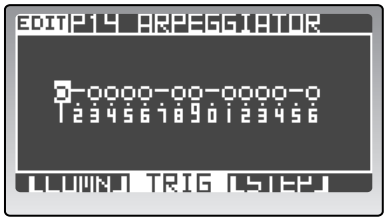
2、7、10、15 ステップのノートをオフ



17 以上のステップの発音をエディットする場合は、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] キーで LENGTH LED の 2 を点灯させると 17 〜 32 ステップを、[DOWN] キーで LENGTH LED の 1 を点灯させると 1 〜 16 ステップをエディットできます。

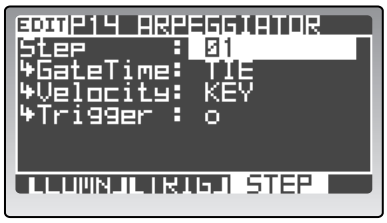
note 各ステップにおける発音の設定は、ライトすることによってプログラムごとに保存されます。

カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイヤルを使って、発音位置をエディットする



1. P14–2: ARPEGGIATOR –TRIG **タブ・ページを選びます。**
2. **カーソル・キーでエディットしたいステップへ移動します。**
   カーソル・キーを押したままにすると、素早く移動できます。
3. [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで発音のオン、オフを設定します。**
   ○にすると、そのステップのアルペジオ・パターンは発音します。
   ーにすると、そのステップのアルペジオ・パターンは発音しません。

アルペジオ・パターンをステップごとにエディットする (ARPEGGIATOR - STEP)



1. P14–3: ARPEGGIATOR – STEP **タブ・ページを選びます。**
2. “Step” **でエディットするステップを指定します。**
   指定したステップのゲート・タイム（発音時間）、ベロシティ、ノート・ナンバーが “Step” の下に表示されます。
3. “GateTime” **でゲート・タイムを設定します。**
   値を大きくするほど、ステップ上にあるノートの発音時間が長くなります。
4. “Velocity” **で発音するノートのベロシティを設定します。**
   KEY にすると、アルペジエーターのスタート時に打鍵したベロシティ値で発音します。

note “Velocity” の値にカーソルを移動し、[EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾いてもベロシティ値を設定できます。

5. “Trigger” **でステップ内のノートの発音を設定します。**
   ○にすると、そのステップ内のノートを発音します。
   ーにすると、そのステップ内のノートは発音しません。

ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット

ステップ・シーケンサーでは、あらかじめレコーディングしたフレーズ・パターンやドラム・パターンなどを再生します。ここでは、ステップ・シーケンサーのレコーディング方法とレコーディングしたパターンのエディットについて説明します。

note 再生については、24 ページ「ステップ・シーケンサーがオンのプログラムを演奏する」を参照してください。

ステップ・シーケンサーのレコーディング (STEP REC)

鍵盤を使って各ステップの音程や発音のタイミング（シーケンス・データ）を1ステップごとにを入力します。
ここでは、ティンバー1にステップ・シーケンサー1をアサインして、簡単なフレーズを入力する手順で説明します。

note 専用鍵盤を接続していないときに 16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選択すると、16KEYS [1] ～ [16] キーでデータを入力できます。

note ステップ・シーケンサーのデータは、レコーディングすると常に上書きにされます。

note ステップ・シーケンサーに記録されているデータを消去する場合は、プログラム・エディット・モード、P16–5: UTILITY – ARP タブ・ページの “InitStepSeq” を実行してください。(☞110 ページ「InitStepSeq」)

レコーディング前の準備

1 **プログラム・プレイ・モードで、ステップ・シーケンサーがアサインされていないプログラムを選びます。**
P バンクにあるイニシャル・プログラム（プログラム名が “Init Program”）を選ぶことをおすすめします。複数のティンバーを使用しているプログラムを選んだ場合は、TIMBRE SELECT [1] ～[4] キーでティンバー1を選びます。

☞20 ページ「プログラム・プレイ・モードに入る」

2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] **キーで** STEP SEQ1 **を選びます。**

3 **プログラム・エディット・モードに入り、**P15–1: STEP SEQ – COMN **タブ・ページを選びます。**

プログラム・エディット・モードの STEP SEQ ページを表示させるには、あらかじめ選択中のティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされている必要があります。

4 “LastStep” **でパターンの長さをステップ単位で設定します。**
1つのステップ・シーケンサーは 32 ステップまで設定できます。ここでは、16 ステップに設定します。
1つのステップには、単音または和音が記録されます。

note 2つのステップ・シーケンサーを連結して最大 64 ステップのパターンを作成することもできます。

5 “RunMode” **でステップ・シーケンサーの再生方法を選択します。**
ここでは、Loop を選択します。Loop にすると、鍵盤を押さえている間、録音されているシーケンス・データをループ再生します。

6 “Resolutn” **でステップのレゾリューションを設定します。**
テンポに対して、設定した音符で各ステップが発音します。例えば、♪1/8 にすると、テンポに対して各ステップが 8 分音符のタイミングで発音します。

7 “Transpose” **で鍵盤を押さえた位置で発音する音程をコントロールするかどうかを設定します。**
ここでは、On にします。On にすると、“BaseNote” の値に従って、ステップ・シーケンサーが再生するフレーズやパターンのピッチが変化します。Off にすると、どの位置を弾いても同じ音程で再生します。これは、ドラムなどのパターンに適しています。

8 “BaseNote” **でステップ・シーケンサーの発音の基準となるノート・ナンバーを設定します。**
設定したノート・ナンバーを基準にシーケンス・パターンが発音します。ここでは、C4 に設定します。“BaseNote” を C4 にした場合、鍵盤で C4 を押さえると、記録されているピッチでフレーズを発音します。鍵盤で B3 を押さえると、記録されているピッチよりも半音低い音程でフレーズを発音します。

note ステップ・シーケンサーのレコーディング後に、データの中で一番低い音が、そのシーケンスの “BaseNote” として自動的に設定されます。

9 “ScanTop” **と** “ScanBotom” **でステップ・シーケンサーをコントロールする鍵盤範囲を設定します。**
“ScanTop” と “ScanBotom” で設定した音域の鍵盤を押さえると、ステップ・シーケンサーをスタートします。

note レイヤー、スプリットの設定と鍵盤位置によるステップ・シーケンサーのスタート設定については、64 ページ「キー・ゾーンの設定」を参照してください。

10 “S.SeqLink” **で** 2 **つのステップ・シーケンサーのリンクを設定します。**
ここでは、Off にしてステップ・シーケンサー 1 のみ使用します。

On にすると、2 つのステップ・シーケンサーがリンクして、STEP SEQ1 → STEP SEQ2 の順に再生します。このときは最大で 64 ステップのシーケンサーとなります。

note リンクさせた場合、ステップ・シーケンサーを再生する順番を変えることはできません。順番を入れ替えたいときは、P16–5: UTILITY – ARP タブ・ページの “SwapStepSeq” でシーケンス・データを入れ替えます（☞109 ページ「SwapModSeq」）。

note リンク時、個別に設定できないパラメーターは、すべて STEP SEQ1 の設定値が優先になります。

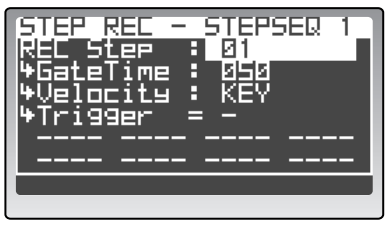
11 [PROGRAM] **キーを押して、プログラム・プレイ・モードに戻ります。**
以上で、レコーディング前の設定は終わりです。

レコーディングを開始する

1 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON] **キーがオンになっている場合はオフにします。**

2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [TYPE/STEP REC] **キーを押します。**
[TYPE/STEP REC] キーが点滅し、ディスプレイに “Sure?” と表示されます。

3 [TYPE/STEP REC] **キーまたは** [EDIT/YES] **キーを押します。**
レコーディング待機状態になります。
“REC Step” では、レコーディング対象のステップを表示します。ステップ・レコーディングは、常にステップ 1 から開始します。
“Gate Time” では、ステップに入力するノートの長さを表示します。
“Velocity” では、ステップに入力するノートのベロシティを表示します。



また、16KEYS [SELECT] キーで TRIGGER を選択すると、16KEYS [1] ～ [16] キーは現在入力するステップを点滅で表示します。[1] ～ [16] キーを押すことによって入力するステップを選択できます。17 ステップ以上を選択するには、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] キーで、選択したいステップの LENGTH LED を点灯させます。

RADIAS を専用鍵盤に接続しないで単体で使用し、[1] ～ [16] キーが KEYBOARD になっている状態でレコーディングを開始した場合は、[1] ～ [16] キーの機能は自動的には切り替わりません。

発音中に STEP REC モードに入った場合は、発音中のノートがオフに、ラッチが解除されます。

レコーディング中、もう一方のステップ・シーケンサーとアルペジエーターは動作しません。

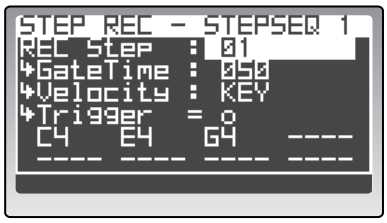
4 “Gate Time” **でレコーディングするノートの長さを設定します。**
“Gate Time” は、これから入力するノートの長さになります。ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER の [GATE] ノブでも設定できます。

5 “Velocity” **でレコーディングするノートのベロシティを設定します。**
“Velocity” は、これから入力するノートのベロシティ値になります。KEY にすると、ステップ・シーケンサー再生開始時に打鍵したベロシティ値で発音します。

note カーソルを “Velocity” に移動し、[EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾いてもベロシティ値を設定できます。

ゲート・タイムとベロシティは、各ステップ内で 1 つの共通した値となります。ステップ内の各ノートに独立した値を設定することはできません。また、ステップ内の個々のノートに対して発音のオン、オフを設定することはできません。

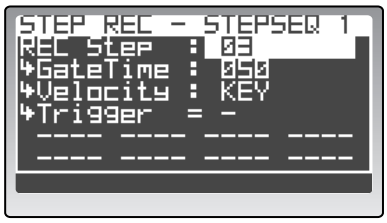
6 **ド、ミ、ソ（C4、E4、G4 の和音）の鍵盤を押さえます。**
押さえた鍵盤のノート・データが入力されます。1 ステップにつき最大 8 和音までレコーディングすることができます。和音の場合、入力した順番でステップに記録されます。
鍵盤を離すと、ステップ 2 のレコーディング待機状態になります。



note レコーディング中に “REC Step” を指定して、“Gate Time”、“Velocity”、各ノートを変更することも可能です。“REC Step” は、録音前に設定してあった “Last Step” の長さまで移動することができ、16KEYS [1] ～ [16] キーの点灯でステップ位置を表示します。“Gate Time”、“Velocity” や “Note” 表示は、以前にレコーディングした値を表示します。

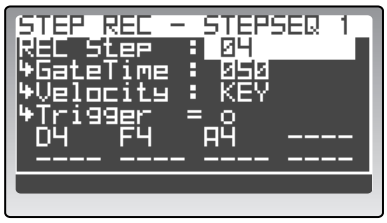
7 **鍵盤をなにも押さえずに、**[TAP TEMPO/REST-TIE] **キーを押します。**
そのステップは休符になり、ステップ 3 に進みます。

ステップになにもレコーディングしないで（休符）次のステップに進むときは、鍵盤を押さえずに [TAP TEMPO/REST-TIE] キーを押します。休符にするステップに、すでにデータがある場合はステップのデータをすべて消去して次のステップに進みます。



8 **レ、ファ、ラ（D4、F4、A4 の和音）の鍵盤を押さえたまま、**[TAP TEMPO/REST-TIE] **キーを押します。**
ステップ 3 に入力したノートは、ステップ 4 につながります。
鍵盤を離すと、ステップ 5 に進みます。

1 ステップを越える長いノートを入力する場合は、鍵盤を押さえながら [TAP TEMPO/REST-TIE] キーを押します。“Gate Time” が TIE になり、次のステップに進みます。複数回押すと、その間のステップには、押されている鍵盤のノート・データが入力されます。



9 [TYPE/STEP REC] **キー、または** [EXIT/NO] **キーを押してレコーディングを終了します。**
この例の場合では、ステップ 5 でレコーディングを終了したので、ステップ・シーケンサー 1 の “Last Step” が自動的に 4 に設定されます。

note ステップ・レコーディングを実行すると、以下のパラメーターが自動的に更新される場合があります。

“Last Step”**（ラスト・ステップ数** : **ステップ・シーケンスの有効長）：**レコーディングによってステップ数が長くなった場合は、ラスト・ステップ数が更新されます。

“Seq Base Note”**（ベース・ノート** : **ステップ・シーケンス再生の際に基準となるノート・ナンバー）：**ステップ 1 からラスト・ステップ間で、一番低いノート・ナンバーに更新されます。

記録したデータを確認する

1 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER **の** [ON] **キーをオンにし、**C4 **の鍵盤を押さえます。**
レコーディングしたピッチでフレーズを再生します。

2 D4 **の鍵盤を押さえます。**
D4 から始まるフレーズになります。
このように押さえた鍵盤の位置によって、レコーディングしたフレーズが移調します。

note フレーズが移調しない場合は、P15–1: STEP SEQ – COMN タブ・ページの “Transpose” を On にしてください。

各ステップの発音をエディットする (STEP SEQ - TRIGGER)

ステップ・シーケンサーの発音位置を時間軸で表示し、各ステップの発音位置（TRIGGER位置）をエディットします。16KEYS [1]～[16]キーを使ってエディットすることもできます。
レコーディングされているノート・データをステップごとに発音させるかどうかを設定します。

1 P15–2: STEP SEQ2 –TRIG **タブ・ページを選びます。**

2 “NoteSel” **でエディットするノート・ナンバーを指定します。**
TRIGGER: 各ステップの “Trigger” オン、オフの状態がディスプレイに表示されます。

C-1 ～ G9: ノート・ナンバーを指定します。指定したノート・ナンバーがステップに記録されているときは、ディスプレイのステップに○が表示されます。ただし、そのステップの “Trigger” がオフの場合は－と表示されます。

Drum 01 ～ Drum 16: ティンバーにドラムキットをアサインしている場合にドラム・インストを指定します。指定したドラム・インストがそのステップで発音するときは、ディスプレイのステップに○が表示されます。ドラムキットをアサインしていない場合は選択できません。

3 **カーソル・キーでエディットするステップ位置に移動します。**
カーソル・キーを押したままにすると、素早く位置を移動できます。

4 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで発音をエディットします。**
○にすると、そのステップを発音します。
－にすると、そのステップは発音しません。

16KEYS [1]～[16] キーを使って、発音をエディットする（ドラム・パターンのエディット）

16KEYS [1]～[16] キーでのエディットは、ドラムキットをアサインしてある場合に、ドラム・インストごとのリズム・パターンをエディットする際に適しています。このとき16KEYS [1]～[16]キーに表示されるステップのノート（音程）は、プログラム・エディット・モードP15–2: STEP SEQ – TRIGタブ・ページの “NoteSel” で指定したものとなります（☞102 ページ「NoteSel」）。

1 “NoteSel” **でドラム・インスト・ナンバーを指定します。**
指定したドラム・インストが、そのステップで発音するときはディスプレイのステップに○が表示されます。

2 16KEYS [SELECT] **キーで** “TRIGGER” **を選択します。**
指定したドラム・インストが発音するステップに対応する16KEYS [1] ～[16] キーが点灯します。
16KEYS[1] ～ [16] キーに１７以降のステップを表示させる場合は、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] キーでLENGTH LEDの 2 を点灯させます。1 ～ 16 ステップのエディットに戻る場合は、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [DOWN] キーで LENGTH LEDの 1 を点灯させます。

3 16KEYS [1] 〜 [16] **キーを押して発音のオン、オフ設定をします。**

note ノート・データが記録されていないステップの発音を－から○にした場合は、“NoteSel” で指定したノート・ナンバーが新たに設定されます。“NoteSel” で Trigger が指定されている場合は、以前に指定してあったノート・ナンバーが設定されます。以前にノート・ナンバーの指定がなかった場合は、次のように設定されます。

- ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーにドラムキットが含まれる場合は、DrumKit Inst=01 にアサインしているノート・ナンバーが設定されます。
- ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーにドラムキットが含まれていない場合はC4 のノート・ナンバーが設定されます。

note １つのステップには、最大 8 つのノート・ナンバーを指定することができます。

各ステップ上のデータをエディットする (STEP SEQ - STEP)

発音の長さ、ベロシティ、ノート・ナンバーをステップごとにエディットする

1 P15–3: STEP SEQ1 – STEP **タブ・ページを表示します。**

2 “Step” **でエディットするステップを指定します。**
指定したステップのゲート・タイム、ベロシティ、ノート・ナンバーが表示されます。

note 16KEYS [SELECT] キーで “TRIGGER” を選び、16KEYS [1] 〜 [16] キーでステップ番号を指定することもできます。ステップが 17 以上あるときは、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] または [DOWN] キーで表示ステップ範囲を切り替えます。

3 “GateTime”、“Velocity” **の値をエディットします。**

note 他のステップをエディットする場合は、“Step” でステップを選びなおしてください。

ゲート・タイムとベロシティは、各ステップに 1 つの共通した値を持つことになり、各音程に独立した値を設定することはできません。

note “Velocity” にカーソルを移動し [EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾くと、そのベロシティーが入力されます。

4 “Trigger” **で、そのステップのノートを発音させるかどうかを選択します。**
○にすると、そのステップのノートは発音します。
– にすると、そのステップのノートは発音しません。
-- のステップを○にすると、以前に指定してあったノート・ナンバーが設定されます。
以前にノートが設定されていないステップの場合は、以下のルールでノート・ナンバーが設定されます。

- ステップ・シーケンサーをアサインしているティンバーがドラムキットを使用している場合は、DrumKit Inst=01 のノート・ナンバーが設定されます。
- ステップ・シーケンサをアサインしているティンバーがドラムキットを使用していない場合は、C4 のノート・ナンバーが設定されます。

5 **カーソルでエディットするノートを選び、**[PROGRAM/VALUE] **ダイヤルでエディットします。**
“----” にすると、ノート・データは削除されます。
[EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾くと、そのノート・ナンバーが入力されます。ただし、その入力方法を使って複数のノートを同時に入力することはできません。

note 1 つのステップには、を最大 8 つのノートを記録することができます。“---” にカーソルを移動し、ノート・ナンバーを入力します。発音は左上を先頭にカーソルで選択される順に優先されます。確実に発音したいノートは、なるべく左上詰めするようにしてください。

6 **手順** 2 **〜** 5 **を繰り返して、他のステップをエディットします。**

ボコーダーのエディット

TIMBRE SELECT [VOCODER]キーが消灯している状態で、このキーを押すとボコーダーがオンになります。 1つのティンバーをキャリアとして使用し、ボコーダー効果をかけます。

ボコーダーをエディットする場合は、TIMBRE SELECT [VOCODER]キーを押してから、[EDIT]キーを押します。ボコーダー・エディット・モードに入ります。また、ボコーダー・エディット・モード P02–1: COMMON – PROG タブ・ページの“PanelEdit”がLinkの場合、TIMBRE SELECT [VOCODER] キーを押すと、フロント・パネルのノブ、キーがボコーダーのエディットに対応します。

設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞32ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

ここでは、ボコーダー・プログラムのみで設定するパラメーターを説明します。シンセ・プログラムと同じパラメーターについては、37ページ「シンセ・パラメーターのエディット」を参照してください。

あらかじめ、27ページ「ボコーダー・プログラムを演奏する」を参照して、付属マイクを接続してください。

ボコーダーの設定

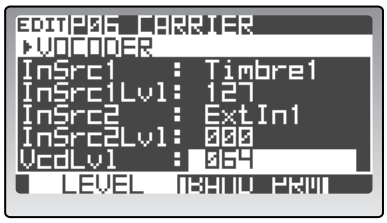
ボコーダーをアサインする

1 **プログラム・プレイ・モードでプログラムを選びます。**
P バンクにあるイニシャル・プログラム（プログラム名が“Init Program”）を選ぶことをおすすめします。

2 TIMBRE SELECT [VOCODER] **キーを押します。**
ボコーダーがオンになり、[VOCODER] キーが点滅します。

note ボコーダーがオフのプログラムでも、キーを押すことによってボコーダーがオンになります。このとき発音するティンバーは、ボコーダー・エディット・モード P06–1: CARRIER – LEVEL タブ・ページの“InSrc1”で選択されているティンバーになります。

3 **ボコーダー・エディット・モード** P06–1: CARRIER – LEVEL **タブ・ページを選びます。**



4 “InSrc1” **でボコーダーをアサインするティンバー（**Timbre1 **～** 4**）を選びます。**
ここでは、ティンバー 1（Timbre1）を選びます。

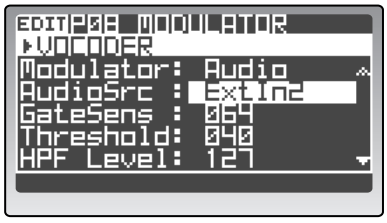
5 “InSrc1Lvl” **で入力ソース** 1 **の音量を設定します。**
ここでは、127 に設定します。
フロント・パネルの MIXER [SRC1] でも設定できます。

6 “VcdLvl” **でボコーダーオンの音量を設定します。**
ここでは、64 に設定します。

各パラメーターの詳細は、104 ページ「6. Vocoder Parameters」を参照してください。

マイク入力側音声の調節

1 **ボコーダー・エディット・モード** P08: MODULATOR **ページを選びます。**



2 FILTER1 [MODULATOR] **キーで** AUDIO **を選びます。**

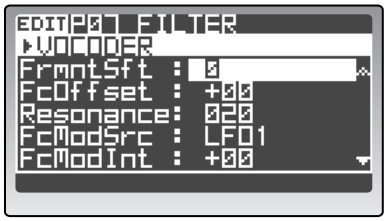
3 “AudioSrc” **で入力ソースを選択します。**
ここでは、ExtIn2 を選択します。

4 “Threshold” **で無入力時のノイズをカットします。**
値を大きくするほど、音声がカットされやすくなります。喋っていないときに、ノイズが目立たない程度に調節します。FILTER2 [THRESHOLD] ノブでも設定できます。

5 “GateSens” **でゲート・センスを調節します。**
出力されるボコーダー音が不自然に途切れないように調節します。

フィルターの設定

1 **ボコーダー・エディット・モード** P07: FILTER **ページを選びます。**



2 FILTER [E.F.SENS] **ノブでエンベロープ・フォロワーの感度を調節します。**
値を大きくするほど、ボコーダー出力の立ち上がりが滑らかになり、リリース音が長くなります。

3 FILTER2 [FRMNT SHIFT] **キーでシンセシス・フィルターのシフト量を切り替えます。**
選んだシフト量の LED が点灯します。フィルターをシフトすることにより、ボコーダー出力のキャラクターを大幅に変更できます。

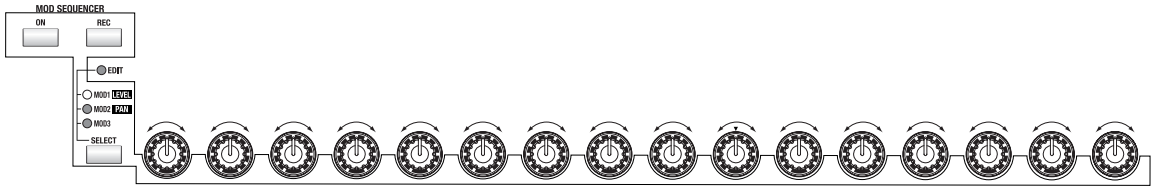
4 FILTER1 [FC OFFSET] **ノブでシンセシス・フィルターのカットオフ周波数のオフセットを調整します。**
キャリア側フィルターのシフト量を± 2 段の範囲で調節できます。
[FRMNT SHIFT] キーと組み合わせると± 4 段の範囲でカットオフ周波数のシフトが可能です。

5 FILTER2 [HPF LEVEL] **ノブでボコーダー音の子音を調節します。**
値を大きくするほど、入力した音声の子音（さ、し、す、せ、そ等）を強調します。

シンセシス・フィルターの各バンドの出力レベルを調節する

1 MOD SEQUENCER [SELECT] **キーを押して、**“LEVEL” **の** LED **を点灯させます。**

2 16 **個 のノブで各フィルターの出力レベルを調節します。**
左に回しきって 0、右に回しきって 127 となります。



シンセシス・フィルターの各バンドのパンポット（定位）を調節する

1 MOD SEQUENCER [SELECT] **キーを押して、**PAN **の** LED **を点灯させます。**

2 16 **個のノブで各フィルターの出力レベルを調節します。**
ノブが中央の位置でセンター出力（CNT)、左に回しきって Lch のみ、右に回しきって Rch のみとなります。

フォルマント・モーション機能

フォルマント・モーション機能は、あらかじめ声などを記録したデータを使用して、ボコーダーを発音させる機能です。マイクに向かって喋らなくてもボコーダーを発音させることができます。

モジュレーターにフォルマント・モーションをアサインする

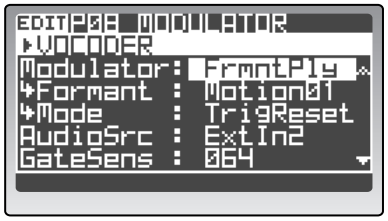
工場出荷時のフォルマント・モーション・データを使用してボコーダーを発音させます。

1 **プログラム・プレイ・モードでカテゴリーが** “Vocoder” **のプログラムを選びます。**

☞21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」

2 TIMBRE SELECT [VOCODER] **キーを押します。**

3 **ボコーダー・エディット・モード** P08: MODULATOR **ページを選びます。**



4 FILTER1 [MODULATOR] **キーで** FrmntPly **を選びます。**
P08–1: MODULATOR ページの “Modulator” でも選択できます。

5 “Formant” **でフォルマント・モーション・データを選びます。**
ここでは Motion01 を選択します。フォルマント・モーション・データは 16 個の中から選択できます。

6 “Mode“ **でフォルマント・モーション・データの再生方法を選択します。**
TrigReset にすると、鍵盤を押さえるたびにフォルマント・モーション・データが先頭にリセットします。

7 **鍵盤を押さえます。**
フォルマント・モーション・データでボコーダが発音します。

フォルマント・モーション・データを記録する

1 FILTER1 [MODULATOR] **キーで** AUDIO **を選びます。**

note FrmntPly を選択していても記録は可能です。

2 **マイクに向かって喋り、ボコーダー・プログラムを発音させます。**

☞56 ページ「マイク入力側音声の調節」

3 UNISON [FRMNT REC] **キーを押します。**
UNISON [FRMNT REC] キーが点滅し、記録待機状態になります。

4 UNISON [FRMNT REC] **キーを押して、記録を開始します。**
UNISON [FRMNT REC] キーが点灯し、記録を開始します。

5 **マイクに向かって喋り、音声のフォルマントを記録します。**

6 [FRMNT REC] **キーを押して、記録を終了します。**
UNISON [FRMNT REC] キーが消灯します。

note 記録メモリーが一杯になると（約 7.5 秒）、自動的に記録を終了します。

note フォルマント・モーション・データ記録すると、選択しているフォルマント・モーション・データはエディット状態になり、フォルマント・モーション・データ・ナンバーの最後に “*” が表示されます。

7 FILTER1 [MODULATOR] **キーで** FrmntPly **を選びます。**

8 **鍵盤を押さえます。**
記録したフォルマント・モーション・データでボコーダが発音します。

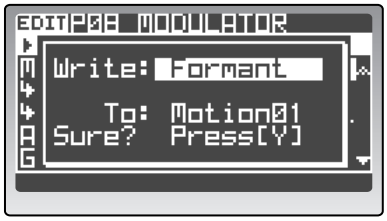
記録したフォルマント・モーション・データを残しておきたい場合は、ライトを実行してください。

ライトせずに別のフォルマント・モーション・データを選択したり、プログラムを選択したり、本機の電源をオフ（STANDBY）にしたり、外部接続機器から該当データへの MIDI ダンプを受けたときは、エディット中のフォルマント・モーション・データは失われます。

フォルマント・モーション・データをライトする

フォルマント・モーション・データはグローバル・データとして扱われます。全プログラムで 16 個保存することができます。

1 **プログラム・プレイ・モード、プログラム・エディット・モード、またはボコーダ・エディット・モードで** [WRITE] **キーを押します。**
ライト・ダイアログが表示されます。



2 “To” **でライト先のフォルマント・モーション・データ・ナンバーを指定します。**

ライト先をエディット中のナンバー以外に指定し実行した場合、指定したナンバーへエディット中のフォルマント・モーション・データが上書きされ、エディット中だったナンバーのデータはエディット前の状態に戻ります。

ライト先をエディット中のナンバー以外に指定し実行した場合、ボコーダ・パラメーターの “Formant”（☞105 ページ「P08–1: MODULATOR」）が指定したナンバーへ変更されます。

3 [WRITE] **キーまたは** [EDIT/YES] **キーを押します。**
ライトが完了し、ライト前の状態に戻ります。

ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

工場出荷時のフォルマント・モーション・データは、フォルマント・モーション・データのライト動作を行うと上書きされます。

note カーソル [▲/◀] キーで “Write” を選択すると、ライトする内容を以下の 3 通りのタイプから選ぶことができます。

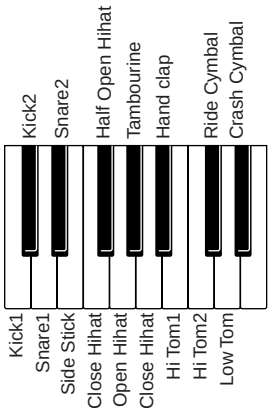
Program: プログラムの保存をします。
Formant: フォルマント・モーション・データの保存をします。
Prg&Frmnt: プログラムとフォルマント・モーション・データの両方を保存します。

新たに記録したフォルマント・モーション・データ（☞58 ページ「フォルマント・モーション・データを記録する」）がない場合は、“Write” には Program が表示されます。新たにフォルマント・モーション・データを記録した場合は、“Write” には Prg&Frmnt が表示されます。

ドラム・パラメーターのエディット

ドラムキットとは？

ドラムキットとは、バス・ドラムやシンバルなどの16個の音色プログラムを1つずつ鍵盤にアサインしたセットです。
RADIASでは、このドラムキットを32個内蔵しています。



ドラム・インストとは？

ドラム・インストとは、ドラムキットを構成する1つ1つの楽器（例えば、バス・ドラムやライド・シンバルなど）を意味します。ドラムキットには16個のドラム・インストがあります。ドラム・インストは、プログラムのティンバーとほぼ同じ構成となっています（インサート・エフェクトとモジュレーション・シーケンサー以外）。プログラムと同様に、オシレーターからバーチャル・パッチまで細かく音作りをすることが可能です。

エディットの基本操作

ここでは、ドラム・エディット・モードでドラムキットを作成する方法と、作成したドラムキットをプログラム・プレイ・モードで使用する方法を説明をします。

1. ドラム・インストを選択する

ドラム・プレイ・モードで16KEYS [1]～[16]キーを押して、エディットするドラム・インストを選びます。

2. ページを選択する

プログラム・エディット・モードと同様に、PAGE [＋]、[－]と16KEYS [1]～[16]キーを使います。16KEYS [1]～[16]キーとページの対応は、以下のようになります。

[1]～[16]キー	ページ	タブ・ページ					
[1]	P01: NAME	KIT	INST				
[2]	P02: COMMON	DRUM MAP					
[5]	P05: PITCH						
[6]	P06: OSC/MIXER	OSC1	OSC2	MIXER			
[7]	P07: FILTER	FILTER1	FILTER2				
[8]	P08: AMP						
[9]	P09: EG	EG1	EG2	EG3			
[10]	P10: LFO	LFO1	LFO2				
[11]	P11: PATCH	P1	P2	P3	P4	P5	P6
[16]	P16: UTILITY						

3. パラメーターを選択する

プログラム・エディット・モードと同様に、カーソル・キーでパラメーターにカーソルを移動します。

4. 値を入力する

[PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで値を入力します。**

設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞32ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

5. ドラムキット、ドラムキットの保存ーライト（WRITE）

エディットしたドラムキット、ドラム・インストの設定は、保存せずに電源をオフにしたり、別のドラムキットを切り替えたりすると、消えてしまいます。ドラムキット、ドラム・インストを保存するときは、必ずライトの操作をしてください。
保存するときは、グローバル・モードP02: MEMORYページの“Protect”をOffにしてください。工場出荷時はOnに設定されています（☞115ページ「PageMem (Page Memory)」）。

ドラムキット、ドラム・インストは、ドラム・プレイ・モードまたはドラム・エディット・モードで[WRITE]キーを押してライトします。操作方法は、プログラムと同様です。（☞32ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」）

ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

ドラム・インストのエディット

ドラムキットを作成するには、まずドラムキットを構成する16個のドラム・インストを準備します。ドラム・インストを作成する方法としては、以下の3つの方法があります。

現在選択しているドラム・インストをエディットする

現在選択しているドラム・インストが、作成するドラム音色に近い場合は、そのドラム・インストをエディットします。ドラム・インストを構成するパラメーターは、シンセ・プログラムと同様です。37ページ「プログラム・パラメーターのエディット」を参照してください。

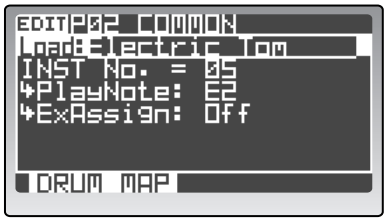
他のドラム・インスト、またはテンプレートをロードしてエディットする

他のドラム・インストをロードしてエディットする場合は、以下の手順で行います。

1. **ドラム・プレイ・モードで、ドラム・インストを選びます。**

2. [EDIT/YES] **キーを押して、ドラム・エディット・モードに入ります。**
   [DRUM] キーと [EDIT/YES] キーが点灯します。

3. P02: COMMON, DRUM MAP **ページを選びます。**



4. **カーソル** [▲/◀] **キーで** “Load:” **にカーソルを移動します。**

5. [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで他のドラム・インストまたはテンプレートを選びます。**
   作成するドラム音色のイメージに近いドラム・インストをロードします。
   選択した時点でデータがロードされ、各パラメーターが選択した音色の設定になります。

選択できるテンプレートは、プログラムのティンバーでも選択できる共通の音色データです。

6. **ロードしたドラム・インストまたはテンプレートを各ページでエディットします。**
   ドラム・インストを構成するパラメーターは、シンセ・プログラムと同様です。37 ページ「プログラム・パラメーターのエディット」を参照してください。

他のドラムキットで使用しているドラム・インストをコピーする

他のドラムキットで使用しているドラム・インストが作成するドラム音色に近い場合は、そのドラム・インストをコピーします。

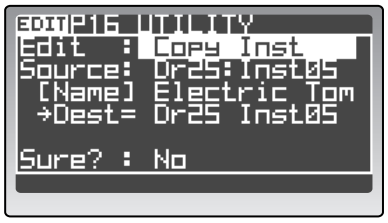
1 **ドラム・プレイ・モードで、コピー先のドラムキット、ドラム・インストを選びます。**

2 [EDIT/YES] **キーを押して、ドラム・エディット・モードに入ります。**
[DRUM] キーと [EDIT/YES] キーが点灯しします。

3 P16: UTILITY **ページを選びます。**

4 “Edit” **で** Copy Inst **を選びます。**

5 “Source” **でコピー元のドラムキットとインスト・ナンバーを選びます。**



note コピー先のドラム・インストを選び直すときは、16KEYS [SELECT] キーを PROGRAM にして、[1] 〜 [16] キーでドラム・インストを選びます。

6 “Sure?” **を** Press [YES] **にして** [EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Complete と表示され、コピーが完了します。

設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞32ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

ドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てる

ドラム・キットに含まれる16個のドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てます。

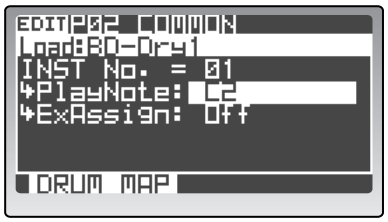
1 **ドラム・プレイ・モードでドラムキットを選びます。**

2 [EDIT/YES] **キーを押して、ドラム・エディット・モードに入ります。**

3 P02: COMMON, DRUM MAP **ページを選びます。**

4 16KEYS [SELECT]**キーで**PROGRAM**を選び、**16KEYS [1]〜[16] **キーでドラム・インストを指定します。**

5 “PlayNote” **でドラム・インストを割り当てるノート・ナンバー（**C-1 〜 G9**）を選びます。**



6 **手順** 4 〜 5 **を繰り返して、鍵盤にドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てます。**
複数のドラム・インストを同じノート・ナンバーに割り当てると、鍵盤を弾いたときに割り当てたドラム・インストが一緒に発音します。

設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞32ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

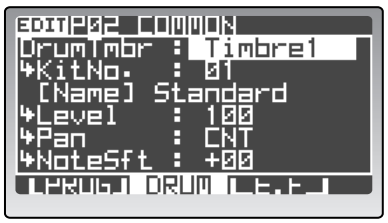
ドラムキットをプログラムのティンバーにアサインする

作成したドラムキットをプログラムのティンバーにアサインします。プログラム・プレイ・モードでのドラムキットの演奏や、ステップ・シーケンサーでリズム・パターンを演奏させながら、他の音色で演奏することなどが可能です（☞65ページ「ステップ・シーケンサーのスタート設定」）。

1 **プログラム・プレイ・モードでプログラムを選びます。**
イニシャル・プログラム（プログラム名が “Init Program” のプログラム）を選択することをおすすめします。

2 [EDIT/YES] **キーを押して、プログラム・エディット・モードに入ります。**

3 P02–2: COMMON – DRUM **タブ・ページを選びます。**



4 “DrumTmbr” **でドラムキットをアサインするティンバーを選びます。**
プログラムにイニシャル・プログラムを選んだ場合は、ティンバー 1 を選びます。

5 “KitNo.” **アサインするドラムキットを選びます。**
“KitNo.” の下に選択したドラムキットの名前が表示されます。

6 [EXIT/NO] **キーを押して、プログラム・プレイ・モードに戻ります。**

設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞32ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」）。

7 **ドラム・インストをアサインした鍵盤を押さえます。**
ドラムキットが発音します。

発音しない場合は、鍵盤の “OCTAVE” が、設定と合っているかどうか確認してください。

ティンバーのキーゾーン設定がアサインした位置と合っていない場合は、ドラムキットが発音しません。

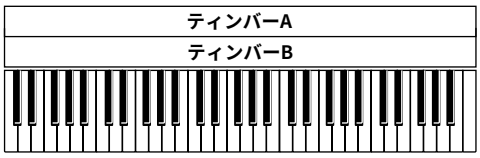
note 工場出荷時のドラムキットは、C2 ～ D#3 にドラム・インストがアサインされています。

note 同じ MIDI チャンネルが設定されているティンバーがある場合、レイヤー設定が重なっていると一緒に発音します。鍵盤上で各ティンバーを引き分けたい場合は、プログラム・エディット・モード P03–3: TIMBRE – ZONE タブ・ページの “Bottom” と “Top” でキー・ゾーンを設定します。（☞64ページ「キー・ゾーンの設定」）

キー・ゾーンの設定

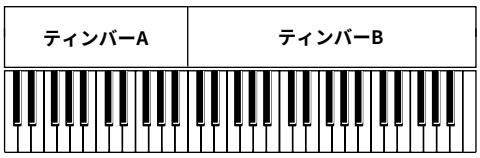
レイヤーとスプリット

ティンバーが発音する音域のことをキー・ゾーンといいます。各ティンバーでキー・ゾーンを設定することにより、鍵盤の位置で異なる音色が発音するプログラム等が作成できます。
ティンバーごとに設定したキー・ゾーンを組み合わせることで、レイヤー・タイプやスプリット・タイプの音色を作ることができます。
レイヤー・タイプとは、鍵盤を弾いたときに、複数のティンバーが同時に発音する設定のことをいいます。



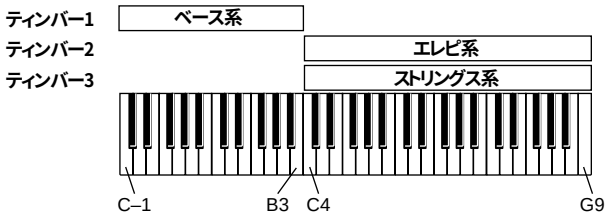
Layer (レイヤー):
複数のティンバーを同時に重ねて演奏します。

スプリット・タイプとは、鍵盤の弾く位置によって、異なるティンバーが発音する設定のことをいいます。



Split (スプリット):
音域(鍵盤の位置)によって、異なるティンバーを弾き分けます。

各ティンバーのキー・ゾーンは、P03–3: TIMBRE – ZONE タブ・ページの“Top”と“Bottom”で上限と下限を設定します。
例えば、下の図はティンバー 1～3がレイヤー（鍵盤を弾いたとき、複数の音色が発音する）とスプリット（音色ごとに鍵盤の位置を分ける）になっているプログラムを表しています。ティンバー 2とティンバー 3がレイヤー、ティンバー 1とティンバー 2、3は、B3と C4の間で切り替わるスプリットとなっています。



上記のようなプログラムを作成する例を示します。

ティンバー 1 ～ 3 の音色を設定する

ここでは、なにも設定されていないイニシャル・プログラムを選び、テンプレート機能を使ってティンバー 1にベース系、ティンバー 2にエレピ系、ティンバー 3にストリングス系の音色を設定します。

1 **プログラム・プレイ・モードで、イニシャル・プログラムを選びます。**
イニシャル・プログラムは P バンクにある名前が“Init Program”のプログラムです。

2 **プログラム・エディット・モードに入り、**P03–1: TIMBRE – TMBR **タブ・ページの**“ON”**で、ティンバー**1 ～ 3 **を** On **にします。**

3 P03–1:TIMBRE – TMBR**タブ・ページ、ティンバー1の**“Select”**で、ベース系の音色をロードします。**

4 **ティンバー**2 **の**“Select”**で、エレピ系の音色をロードします。**

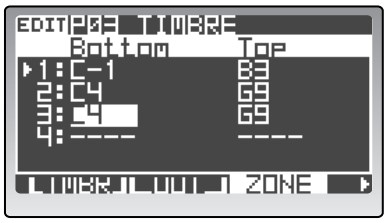
5 **ティンバー３の**“Select”**で、ストリングス系の音色をロードします。**

ティンバー 1 ～ 3 の MIDI チャンネルを設定する

6 **プログラム・エディット・モードの** P03–4:TIMBRE – MIDI **タブ・ページの**“Ch”**で各ティンバーの** MIDI **チャンネルを設定します。**
各ティンバーのMIDIチャンネルを同じチャンネルに設定します。ここでは、すべて GLB にします。

各ティンバーのキー・ゾーンを設定する

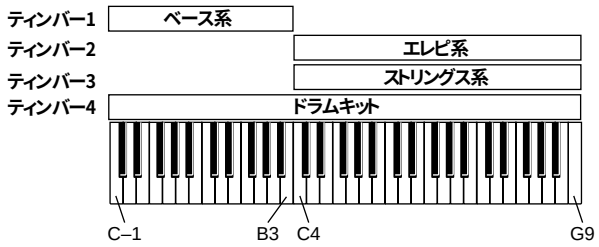
7 **プログラム・エディット・モード、**P03–3:TIMBRE – ZONE **タブ・ページの**“Bottom”**と**“Top”**で、各ティンバーのキー・ゾーンを設定します。**
ここでは、以下のように設定します。
ティンバー 1: “Bottom”=C-1、“Top”=B3
ティンバー 2: “Bottom”=C4、“Top”=G9
ティンバー 3: “Bottom”=C4、“Top”=G9



8 **プログラム・プレイ・モードに戻り、鍵盤を押さえます。**
C-1 から B3 の鍵盤範囲を押さえるとベースの音色のみが発音し、C4 から G9 の鍵盤範囲を押さえると、エレピとストリングスの音色が発音します。

ステップ・シーケンサーのスタート設定

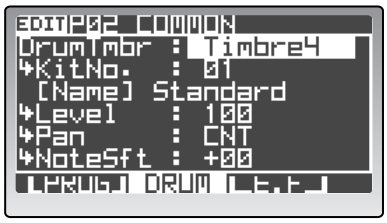
上記のプログラムの設定に続き、ティンバー 4にドラムキットをアサインし、パターンが設定してあるステップ・シーケンサーを使用して、指定した範囲の鍵盤を押さえたときに、シーケンサーがスタートする設定について説明します。



ティンバー 4 にドラムキットを設定する

1 **プログラム・エディット・モード** P03–1:TIMBRE –TMBE **タブ・ページの** “ON” **で、ティンバー** 4 **を** On **にします。**

2 **フロント・パネルの** TIMBRE SELECT [4] **キーを押して、ティンバー** 4 **を選びます。**



3 P02–2: COMMON – DRUM **タブ・ページを表示します。**

4 “DrumTmbr” **で** Timbre4 **を選びます。**

5 “KitNo.” **でティンバー** 4 **にアサインするドラムキットを選びます。**

ティンバー 4 にステップ・シーケンスをアサインする

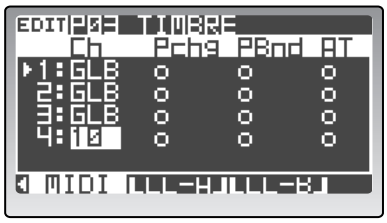
ここでは、ティンバー 4 にステップ・シーケンサー 1 をアサインします。

6 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] **キーで** STEP SEQ1 **を選びます。**

7 **ステップ・シーケンサー** 1 **にデータを入力します。**
ステップ・シーケンスのデータは、50 ページ「ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット」を参考に入力するか、P16–5: UTILITY – ARP タブ・ページのコピー・ステップ・シーケンス（CopyStepSeq）機能を使って、他のプログラムで使用しているドラム・パターンのシーケンス・データをコピーする方法もあります。

ティンバー 4 の MIDI チャンネルを設定する

8 P03–4:TIMBRE – MIDI **タブ・ページの** “Ch” **でティンバー** 4 **の** MIDI **チャンネルを設定します。**
プログラム・プレイ・モードでは、ティンバー・セレクトによって選ばれているティンバーの MIDIチャンネルで発音しますので、ここではティンバー 1 ～ 3 とは違うチャンネルに設定します。



ティンバー 4 のキー・ゾーンを設定する

9 P03–3:TIMBRE – ZONE **タブ・ページの** “Bottom” **と** “Top” **でティンバー** 4 **のキー・ゾーンを設定します。**
ここでは、“Bottom”=C-1、“Top”=G9 に設定します。
ここで設定するキー・ゾーンは、鍵盤を弾いたときの演奏範囲ではなく、シーケンス・データの発音範囲を設定することになります。よって全領域を設定します。

シーケンサーがスタートする鍵盤の範囲（スキャン・ゾーン）を設定する

10 P15–1: STEP SEQ – COMN **タブ・ページ** “ScanBotom” **と** “ScanTop” **で、シーケンサーがスタートする鍵盤範囲を設定します。**
ここでは、以下のように設定します。
“ScanBotom”=C3、“ScanTop”=G3

この設定では、C3 ～ G3 の鍵盤を押さえたときに、シーケンサーがスタートします。

note 上記の場合、プログラム・プレイ・モードでは、TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーでティンバー 1 ～ 3 のいずれかを選んで演奏してください。

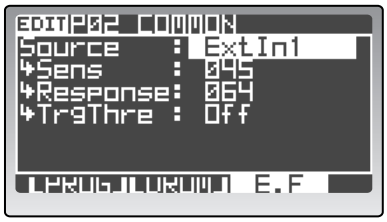
エンベロープ・フォロワーの設定

エンベロープ・フォロワーを使用すると、外部音声信号によってフィルター のカットオフ周波数など、様々なパラメーターにモジュレーションをかけることができます。

ここでは、エンベロープ・フォロワーを用いて、INPUT 端子に入力したリズム・パターン等でティンバー 1 の Filter1 Cutoffにモジュレーションをかける手順を説明します。

1 INPUT 1 **端子にドラム・マシンや** CD **プレーヤー等を接続します。**

2 TIMBRE SELECT [1] **キーでティンバー** 1 **を選び、プログラム・エディット・モード** P02–3: COMMON – E.F **タブ・ページを選びます。**



3 “Source” **を** ExtIn1 **にします。**

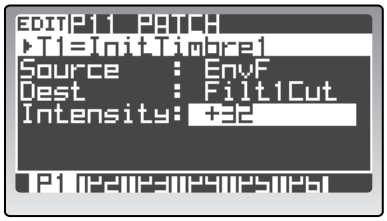
4 **外部接続機器からリズム・パターン等を** ExtIn1（Audio In1）**へ入力し、フロント・パネルの** AUDIO IN [1・INST] **ノブ入力レベルを調節します。**
LED が赤く点灯しないように調節します。

5 “Sens”、“Response” **を入力信号にあわせて調節します。**
パラメーターについては 76 ページ「P02–3: E.F (Envelope Follower Common)」を参照してください。

6 Filter1 **の** “Cutoff” **を３０などの低い値にします。**

7 P11–1: PATCH – P1 **タブ・ページのパッチ** 1 **を設定します。**
以下のように設定します。

“Source”: EnvF
“Dest”: Filt1Cut
“Intensity”: +32



8 **鍵盤を弾いて、ティンバー** 1 **を発音します。**
リズム・パターン等に合わせてフィルター 1 のカットオフ周波数にモジュレーションがかかります。

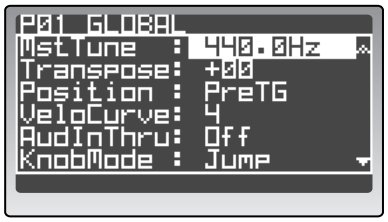
Global パラメーターのエディット

グローバル・モードでは、本機の全体に関する設定やユーザー・スケールなどを設定します。

エディットの基本操作

1. グローバル・モードに入る

[GLOBAL] **キーを押します。**
グローバル・モードに入ります。ディスプレイの上段にページ・ナンバーとページ名、中央にパラメーター名とパラメーターの値などを表示します。



2. ページを選択する

プログラム・エディット・モードやドラム・エディット・モードと同様に、PAGE [＋]、[－]と16KEYS [1]～[16]キーを使います。16KEYS [1]～[16]キーとページの対応は、以下のようになります。

キー	ページ	機能
[1]	P01: GLOBAL	マスター・チューンなど全般的な設定
[2]	P02: MEMORY	メモリーに関する設定
[3]	P03: PRELOAD	工場出荷時に戻す機能
[4]	P04: MIDI	MIDI CH、MIDI クロックなど MIDI 関連の設定
[5]	P05: MIDI DUMP	他の MIDI 機器へのダンプ機能
[6]	P06: MIDI FILTER	MIDI フィルター設定
[7]	P07: MIDI MAP[CC#]	コントロール・チェンジに関する MIDI MAP 設定
[8]	P08: PEDAL/SW	ペダル、フット・スイッチの機能設定
[9]	P09: USER SCALE	ユーザー・スケールの設定
[10]	P10: CATEGORY NAME	カテゴリー名の変更
[11]	P11: CALIB[A.SW]	アサイナブル・スイッチのキャリブレーション
[12]	P12: CALIB[A.PEDAL]	アサイナブル・ペダルのキャリブレーション

3. パラメーターを選択する

他のエディット・モードと同様に、カーソル・キーでパラメーターにカーソルを移動します。

4. 値を入力する

[PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで値を入力します。**

5. グローバル・パラメーターを保存する（ライト）

エディットしたグローバル・パラメーターは、保存せずに電源をオフにするとエディット前の設定に戻ってしまいます。保存するときはかならずライトの操作を行ってください。

1 **グローバル・モードで** [WRITE] **キーを押します。**
ライト確認画面が表示されます。

2 **ライトする場合は、もう一度** [WRITE] **キーを押します。ライトを中止する場合は、**[EXIT/NO] **キーを押します。**

ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

note グローバル・モードでライトを実行した場合、グローバル・データは、メモリーのプロテクト（グローバル・モード P02: MEMORY ページの “Protect”）の設定にかかわらず保存できます（☞115 ページ「Protect」）。

note グローバル・データにはフォルマント・データ（☞58 ページ「フォルマント・モーション・データを記録する」）が含まれますが、グローバル・モードでは保存できません。プログラム・プレイ・モード、プログラム・エディット・モード、またはボコーダ・エディット・モードで保存してください（☞59 ページ「フォルマント・モーション・データをライトする」）。

パラメーターのエディット

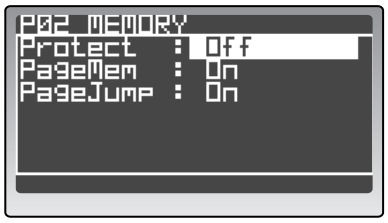
メモリー・プロテクトを解除する

不用意にデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト（メモリーへの書き込みを禁止する）が用意されています。エディットしたデータをライトするには、あらかじめメモリー・プロテクトを Offにしておく必要があります。Offのとき、ライト時にはプロテクトされない設定となります。

1 [GLOBAL] **キーを押します。**
グローバル・モードに入ります。

2 P02: MEMORY **ページを選びます。**

3 “Protect” **を** Off **にします。**
これでライト操作が実行できるようになります。



工場出荷時の設定に戻す

工場出荷時の設定をプリロード・データといい、本機のプログラムやグローバルの設定などを工場出荷時に戻すことをプリロード・データのロードといいます。

ロードを実行すると、データは工場出荷時のものに書き換わります。ロードを実行する前に、データを書き換えてもよいかどうか、あらかじめ確認してください。

メモリー・プロテクトが解除されてないと、プリロード・データはロードできません。ロードするときは、あらかじめメモリー・プロテクトを Off にしておいてください（☞「メモリー・プロテクトを解除する」）。

ここでは、1 つのプログラムをロードします。

1 [GLOBAL] **キーを押してグローバル・モードに入ります。**

2 P03: PRELOAD **ページを選びます。**

3 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで** 1 PROG **を選びます。**
1 PROG にすると、1 つのプログラムだけをロードします。

4 “Source” **でロードするプログラムのバンクとナンバーを、**“Dest” **でロード先のプログラムのバンクとナンバーを選びます。**
その他のロードできるデータに関しては、116 ページ「P03–1: PRELOAD」を参照してください。

5 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Complete と表示され、ロードが完了します。

6 [EXIT/NO] **キーを押します。**
手順 2 の画面に戻ります。

外部機器と MIDI チャンネルを合わせる

RADIASを音源モジュールとして使用するときや、マスター・キーボードとして使用するときは、演奏する前に本機のグローバルMIDIチャンネルと接続した外部 MIDI機器の MIDIチャンネルを合わせる必要があります。
設定の方法は、17ページ「MIDIチャンネルの設定－演奏する前の準備」を参照してください。

外部 MIDI 機器との同期を設定する

RADIASのアルペジエーターのテンポに合わせて、シーケンサーやリズム・マシーンなどの外部MIDI機器を同期演奏させたり、**RADIAS**のアルペジエーターの演奏を外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期させることができます。
接続した外部MIDI機器との同期は、グローバル・モード P04: MIDIページの“Clock”で設定します。

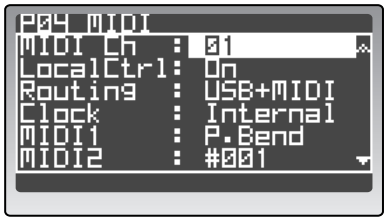
1 **RADIAS と外部** MIDI **音源を** MIDI **ケーブルで接続します。**

2 **RADIAS と外部** MIDI **音源の電源をオンにします。**

3 [GLOBAL] **キーを押して、グローバル・モードに入ります。**

4 P04: MIDI **ページを選びます。**

5 “Clock” **で外部** MIDI **機器との同期を設定します。**
Internal にすると、アルペジエーターの [TEMPO] ノブで設定したテンポで、MIDI クロックを本機から送信します。
Ext-USB や Ext-MIDI にすると、ステップ・シーケンサーやアルペジエーターが外部MIDI機器のテンポに合わせて動作します（☞117 ページ「Clock」）。



6 **外部** MIDI **機器の** MIDI **クロックを設定します。**
RADIAS の “Clock” を Internal にした場合は、外部 MIDI 機器側は MIDI クロックを受信するように（スレーブとして）設定します。
RADIAS の “Clock” を Ext-USB や Ext-MIDI にした場合は、外部 MIDI 機器が MIDI クロックを送信するように（マスターとして）設定します。

外部 MIDI 機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

外部接続機器へデータを保存する（データ・ダンプ）

本体内の各設定データをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、接続したMIDIデータ・ファイラーなどのMIDI機器へデータを保存します。あらかじめMIDIのダンプ・データが受信できる機器（データ・ファイラー、コンピューター、**RADIAS**など）を接続し、グローバルMIDIチャンネルを合わせておきます。

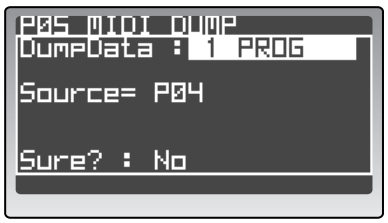
ここでは、1つのプログラム・データを送信します。

1 [GLOBAL] **キーを押して、グローバル・モードに入ります。**

2 P05: MIDI DUMP **ページを表示します。**

3 [PROGRAM/VALUE] **ダイヤルで** 1 PROG **を選びます。**
1 PROG にすると、現在選ばれているプログラムだけを送信します。

4 **外部**MIDI**機器を**MIDI**ダンプ・データを受信できるように設定しておきます。**



5 “Sure?”**で**Press[YES]**を選び、**[EDIT/YES]**キーを押します。**
データを送信します。送信が完了すると “Completed” と表示されます。

6 [EXIT/NO] **キーを押します。**
手順 1 の画面に戻ります。

データの送信中は、本体のノブやキー、鍵盤、ホイール等に触れないでください。

ダンプ・データを本機で受信するときは、あらかじめグローバル・モード P02: MEMORY ページの“Protect”を Off、P06: MIDI FILTER ページの“SystemEx”を○にしてください。これらの設定が異なると、ダンプ・データを受信できません（☞115 ページ「Protect」、118 ページ「SystemEx (System Exclusive)」）。

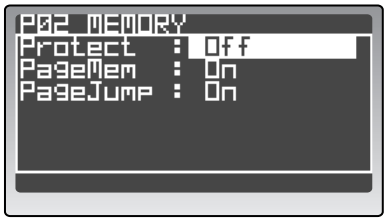
付属の RADIAS Sound Editor ソフトウェアを使用する

付属のRADIAS Sound Editorソフトウェアで、コンピューターから**RADIAS**をエディットすることができます。RADIAS Sound Editor ソフトウェアを使用するときは、**RADIAS**本体で以下の設定をしてください。

note RADIAS Sound Editor ソフトウェアを使うときは、本機とコンピューター間で大容量のデータを送受信するので、データ転送速度の速い USB を使用することをおすすめします。

1 **本機とコンピューターを接続します。**

☞18 ページ「6. コンピューターとの接続」

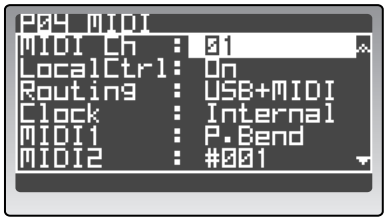


2 **グローバル・モード** P02: MEMORY **ページを選びます。**

3 “Protect” **を** Off **にします。**

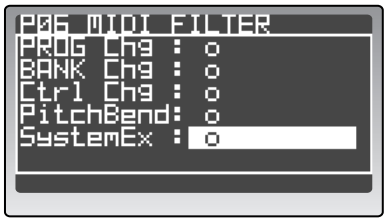
4 **グローバル・モード** P04: MIDI **ページを選びます。**

5 “Routing” **を** USB **または** USB+MIDI **に設定します。**



6 **グローバル・モード** P06: MIDI FILTER **ページを選びます。**

7 “SystemEx” **を○に設定します。**



8 [PROGRAM] **キーを押して** Program **モードに戻ります。**

ソフトウェアのインストール、接続後の設定、操作方法など、詳細については､付属の CD-ROM に収録されている RADIAS Sound Editor ソフトウェアの取扱説明書を参照してください。

note これらの設定を保存しておくには、グローバル・データのライトを行ってください。（☞68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する（ライト）」）

パラメーター編

プログラム・パラメーター
ドラム・パラメーター
グローバル・パラメーター
エフェクト・ガイド

プログラム・パラメーター

プログラム・パラメーターは、プログラムの音色を構成するパラメーターです。

エディットしたプログラムを保存するときは、必ずライトの操作を行ってください。32 ページ「エディットしたプログラムの保存－ライト」を参照してください。

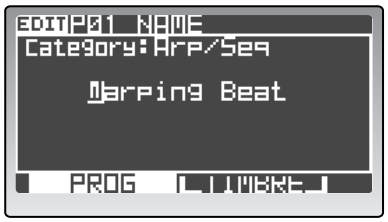
1. Name

P01 NAME

プログラムの名前やカテゴリー、プログラムで使用するティンバーの名前に関するパラメーターです。

P01–1: PROG (Program Name)

現在選択しているプログラムのカテゴリー、プログラム名を設定します。



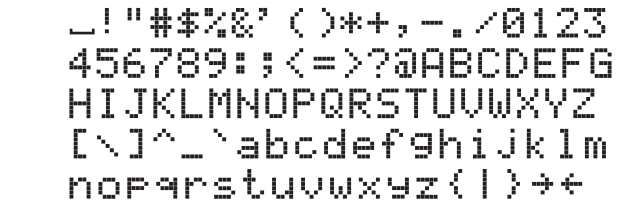
0: Category **[Bass...User]**

プログラムのカテゴリーを選択します。
ここで選択したカテゴリーにプログラムが登録されます。
演奏時などに、カテゴリーからプログラムを選択することができます。カテゴリーによるプログラムの選択については、21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」を参照してください。

1: Program Name **[space, ! ...←]**

プログラムの名前を設定します。
カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイヤル、または [EDIT/YES] キーと16個のノブで設定します。

使用できる文字



名前の設定方法については、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

P01–2: TIMBRE (Timbre Name)

フロント・パネルのTIMBERE SELECT [1]～[4]キーで選択しているティンバーの名前を設定します。

1: Timbre Name **[space, ! ...←]**

ティンバーの名前を設定します。
使用できる文字と設定方法は、プログラムの名前と同様です。

名前の設定の方法については、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

2. Program Common

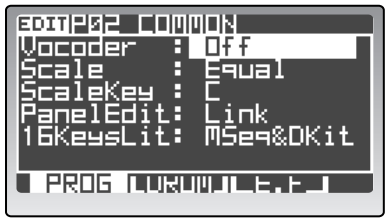
現在選択しているプログラム全体に関するパラメーターです。

note 括弧 <>で括った大文字のパラメーター名があるものは、フロント・パネルのノブやキーで設定できるパラメーターです。

P02 COMMON (Program Common Parameters)

P02–1: PROG (Program Common)

ボコーダーのオン、オフ、プログラムで発音するスケール・タイプ、フロント・パネルのノブとキーでのエディット対象、16KEYS [1] ～ [16] キーの点灯パターンに関するパラメーターです。



1: Vocoder <VOCODER> **[Off, On]**

プログラムでボコーダーを使用するかどうかを設定します。

設定によって最大ボイス数が変わります。

Off

ボコーダーを使用しないプログラムになります。

On
ボコーダーを使用したプログラムになります。
INPUT 2 端子に音声を入力することで、ボコーダー効果が得られます。
ボコーダーのエディットの方法と、ボコーダーのパラメーターについては、56ページ「ボコーダーのエディット」、104ページ「6. Vocoder Parameters」を参照してください。

2: Scale [Equal…User]

プログラムのスケール・タイプを選択します。10種類のスケール・タイプがあります。

Equal
一般的に広く使われている平均律です。各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

Major
純正律長音階です。“Scale Key”で設定したキー（調）のメジャー・コードが完全に調和する音階です。

minor
純正律短音階です。“Scale Key”で設定したキー（調）のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

Arabic
アラビック音階です。アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含んだ音階です。

Pytha
ピタゴラス音階です。古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的な音階です。

Werck
ベルクマイスター音階です。バロック時代後期に用いられていた平均律的な音階です。

Kirn
キルンベルガー音階です。18 世紀に作られた音階で、おもにハープシコードの調律に用いられていた音階です。

Slendoro
スレンドロ音階です。1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“Scale Key”がCのとき、C、D、F、G、A（ド、レ、ファ、ソ、ラ）の鍵盤を使用します。

Pelog
ペロッグ音階です。1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“Scale Key”がCのとき、C、D、E、F、G、A、B（ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ）の鍵盤を使用します。

User
グローバル・モード P11: USER SCALE ページで設定したスケールになります（☞ 120ページ「P09–1: USER SCALE」）。

3: ScaleKey [C…B]

“Scale”で選択したスケールの基準となるキー（調）を設定します。

4: PanelEdit [Link, Timbre1…Timbre4, Vocoder]

フロント・パネルのノブとキーを使って、エディットできる対象を選択します。

Link
[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーをエディットできます。通常は、この設定にしておきます。

Timbre1…Timbre4
[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーに関係なく、選択したティンバーだけをエディットできます。

Vocoder
[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーに関係なく、ボコーダーをエディットできます。

5: 16KeysLit (16 Keys Light) [Off, Mod.Seq, MSeq&DKit, Arp/S.Seq]

16KEYS [1]～[16] キーの点灯パターンを選択します。

Off
プログラム選択時に、プログラム・ナンバーに対応する LED が点灯します。

Mod.Seq.
[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーでモジュレーション・シーケンサーが使用されている場合、再生するステップに同期して16KEYS [1]～[16] キーが点灯します。

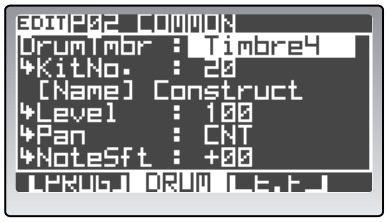
Mod.Seq.&D.Kit
[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーでモジュレーション・シーケンサーが使用されている場合、再生するステップに同期して16KEYS [1]～[16] キーが点灯します。

また、[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーにドラムキットがアサインされている場合、発音するドラム・インストに同期して16KEYS [1]～[16] キーが点灯します。

Arp./Step Seq.
[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーでアルペジエーター、ステップ・シーケンサーが使用されている場合、再生するステップに同期して16KEYS [1]～[16] キーが点灯します。

P02–2: DRUM (Drum Common)

ドラムキットに関するパラメーターです。
プログラムのティンバーにドラムキットをアサインする場合に設定します。ティンバーにアサインするドラムキットの選択、ドラムキット全体の音量やパンの設定などがあります。



1: DrumTmbr (Drum Timbre) [Off, Timbre1…Timbre4]

ドラムキットをアサインするティンバーを選択します。

ドラムキットをアサインしたティンバーに対しては、音色に関するパラメーターはエディットできません。

2: KitNo. [01…32]

ティンバーにアサインするドラムキットを選択します。
下の[Name]に選択したドラムキット名が表示されます。
☞p.28 「ドラムキットの演奏ードラム・プレイ・モード」

3: Level [000…127]

ドラムキット全体の音量を設定します。値が大きいほど、音量が大きくなります。

note ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、このパラメーターをフロント・パネルの [LEVEL] ノブで設定できます。

4: Pan [L63…CNT…R63]

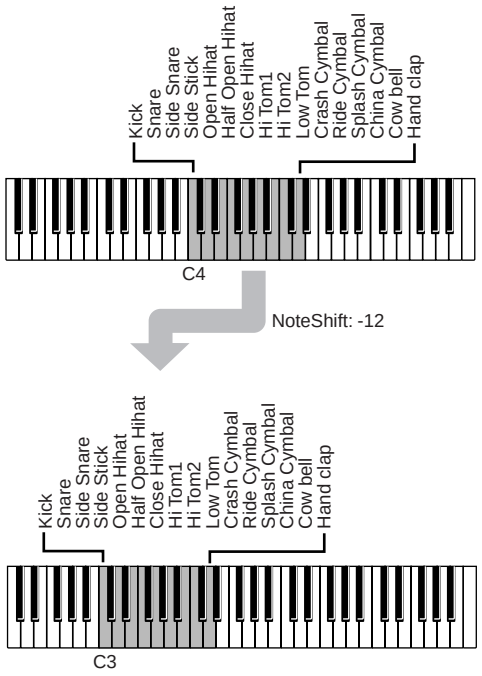
ドラムキット全体のパン（定位）を設定します。
R63 で右チャンネルのみ、CNT で中央、L63 で左チャンネルのみに定位します。

note ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、このパラメーターをフロント・パネルの [PAN] ノブで設定できます。

5: NoteSft (NoteShift) [–48…+48]

ドラムキット全体の鍵盤へのアサイン位置を移動します。ドラム・エディット・モードで設定したドラム・インストの鍵盤へのアサイン位置を、ティンバーのキー・ゾーン設定（☞ 78ページ「P03–3: ZONE (Timbre Zone)」）に適した位置に移動することができます。0にするとドラム・エディット・モードで設定したままの位置、－12で1オクターブ下、＋12で1オクターブ上に移動します。

例えば、図のように、Kick～Hand Clapの16個のドラム・インストを C4 ～ D#5 にアサインしたドラムキットに対して、“NoteShift” を –12 にすると、16 個のドラム・インストのアサインがC3～D#4の位置にシフトします。

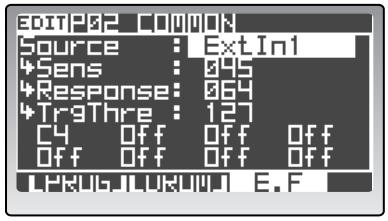


P02–3: E.F (Envelope Follower Common)

エンベロープ・フォロワーに関するパラメーターです。
エンベロープ・フォロワーは、外部入力端子や内部バスから入力した信号のエンベロープを検出します。

ここでの設定によって、検出したエンベロープからエンベロープ情報とゲート情報を得ることができます。
エンベロープ情報は、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用されます。例えば、入力した音声信号によって、内部音源のフィルター・カットオフなどにモジュレーションをかけます。
ゲート情報は、内部音源を発音させるときのトリガーとして使用されます。例えば、検出したエンベロープによって、音源が発音するプログラムのノート・オン、オフを行います。

note ここでのエンベロープ・フォロワーは、ボコーダーのエンベロープ・フォロワーとは異なり、入力される信号の音域全体からエンベロープを検出します。ボコーダーのエンベロープ・フォロワーは、入力信号を 16 バンドに分割した後、それぞれのエンベロープを検出します。



1: Source [Off, ExtIn1, ExtIn2, ExtIn1+2, IntBus]

エンベロープの入力ソースを選択します。

Off

エンベロープを検出する機能をオフにします。モジュレーション・ソースとして使用しない場合や、鍵盤をトリガーにして内部音源を発音させる場合は、オフにしておくことをおすすめします。

ExtIn1

INPUT1端子が入力ソースになります。INPUT1端子には、シンセサイザーやオーディオ機器などの出力を入力します。

ExtIn2

INPUT2端子が入力ソースになります。INPUT2端子には、外部マイクなどの音声を入力します。

ExtIn1+2

INPUT1とINPUT2端子の両方が、入力ソースになります。

IntBus

内部バスが入力ソースになります。ティンバーの出力が内部バス経由で入力されます。

note 内部バスを入力ソースにする場合は、あらかじめ P03–2: TIMBRE – OUT タブ・ページで、ティンバーの出力を内部バスにアサインしてください（☞ 78 ページ「P03–2: OUT (Timbre Output)」）。

2: Sens (Sensitivity) [000...127]

入力信号の振幅を調整します。
入力信号の振幅が小さい場合には、値を大きくすることで、検出するエンベロープの振幅を大きくすることができます。
また、検出するエンベロープをゲート信号のような矩形波にしたい場合も値を大きくします。

3: Response [000...127]

エンベロープ情報への変換速度を設定します。
値を小さくすると、入力された信号の立ち上がりと、立下がりをすばやく検出します。
値を大きくすると、アタック感のない、ゆっくりとした変化のエンベロープを検出します。

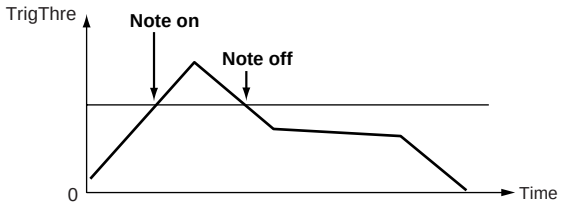
4: TrgThre (Trigger Threshold) [000...127, Off]

検出したエンベロープによって内部音源を発音させるときの、トリガー・レベルを設定します。エンベロープが、設定したレベルを超えたときにノート・オンを送信し、設定したレベルよりも低くなったときにノート・オフを送信します。
ノート・オン送信時は、“Trigger Note No.” で設定したノート・ナンバーがTIMBRE SELECT [1]～[4]キーで選択されているティンバー のMIDIチャンネルで、内部音源へ送信されます。また、選択したティンバーにアルペジエーターやステップ・シーケンサーをアサインしている場合は、送信したノート・データによってアルペジエーターやステップ・シーケンサーを動作させることができます。

000...127

検出したエンベロープのレベルが、ここで設定した値を超えるとノート・オンを送信します。

0にすると、外部入力端子や内部バスから入力に関わらず、ノート・オンを送信します。一度ノート・オンを送信すると、プログラムを変更するか、電源をオフにするまではこの状態を継続します。



Off

入力に関わらず発音しません。

5: Trigger Note 1...8 [C-1...G9, Off]

“TrgThre” によるノート・オンと共に送信するノート・ナンバーを設定します。最大で8音まで設定できます。

C-1...G9

設定したノート・ナンバーで発音します。

Off

発音しません。

P03 TIMBRE (Timbre Common Parameters)

プログラムの各ティンバーに関するパラメーターです。
表示されるパラメーターを、4つのティンバーに対して設定します。

P03–1: TMBR (Timbre)

各ティンバーのオンとオフの切り替え、各ティンバーへのアルペジエーターとステップ・シーケンサーのアサインに関するパラメーターです。

1: On (Timbre On) [Off, On]

各ティンバーのオン、オフを設定します。

note ティンバーにドラムキットがアサインされているときは、右側に “▚” が表示されます。

Off

ティンバーがオフになります。
オフのティンバーは、発音しません。

On
ティンバーがオンになります。鍵盤または、MIDI IN端子からのノート・オンによって、ティンバーが発音します。

note [EXIT/NO] キーを押しながら、TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーを押すことで、キーを押したティンバーのオフ、オンを切り替えることができます。

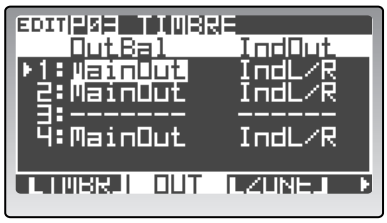
2: Select [A01T1…P16T4, Tmp001…Tmp128]
他のティンバーまたはテンプレートの設定をロードします。ティンバーへカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルでティンバーまたはテンプレートを選択します。

note “Select”で選択できるティンバーは、プログラムでオンになっているティンバーです。ティンバーを選択すると、音色パラメーター、モジュレーション・シーケンス、インサート・エフェクトの設定をロードすることができます。音色テンプレートを選択すると、テンプレートの音色パラメーターがロードされ、モジュレーション・シーケンス、インサート・エフェクトの設定はそれぞれオフの状態になります。

note ドラムキットがアサインされているティンバーの場合は、ドラムキットをアサインしている他のティンバーと32 個のドラムキットを選択してロードすることができます。ドラムキットをアサインしているティンバーを選択した場合は、インサート・エフェクトの設定もロードされます。32 個のドラムキットを選択した場合には、インサート・エフェクトの設定はオフの状態になります。

P03–2: OUT (Timbre Output)

各ティンバーの出力に関するパラメーターです。



1: OutBal (Output Balance)
[MainOut, M63I01…M63I63…M01I63, IndOut]
各ティンバーの出力先を設定します。

MainOut
マスター・エフェクトを通してからMAIN L/MONOとR端子に出力されます。

M63I01…M63I63…M01I63
設定したバランスでMAIN L/MONO、R端子とINDIV. L、Rバスに出力します。MAIN L/MONO、R端子へはマスター・エフェクトを通してから出力されます。

IndOut
INDIV. LとRバスに出力されます。

2: IndOut (Indivisual Output) [IndL/R, IntBus]
INDIV. LとRバスの出力先を設定します。
“OutBal”でINDIV. LとRバスに出力した場合に設定します。

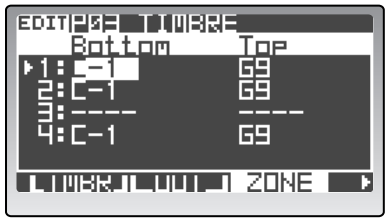
IndL/R
INDIV. LとR端子に出力します。

IntBus
内部バスに出力します。ボコーダーやエンベロープ・フォロワーの入力ソースとして使用できます。

P03–3: ZONE (Timbre Zone)

各ティンバーが発音する音域（キー・ゾーン：鍵盤の範囲）を設定します。

音色の異なるティンバーを使用して、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く位置で異なる音色を弾き分けることができます（スプリット）。発音範囲を重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音します（レイヤー）。
スプリットとレイヤーの設定については、64 ページ「キー・ゾーンの設定」を参照してください。

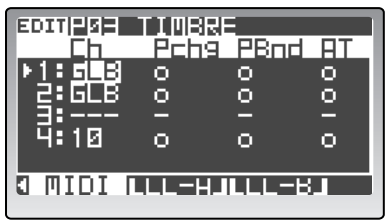


1: Bottom [C-1…G9]
鍵盤によって、各ティンバーが発音する音域の下限を設定します。

2: Top [C-1…G9]
鍵盤によって、各ティンバーが発音する音域の上限を設定します。

P03–4: MIDI (Timbre MIDI Parameters)

各ティンバーに対して、MIDI送受信チャンネル、プログラム・チェンジ・メッセージ、ピッチベンド・メッセージ、アフター・タッチ・メッセージの受信について設定します。○ (Enable) でMIDI メッセージを受信します。× (Disable) では受信しません。



1: Ch (MIDI Channel) [01…16, GLB]
MIDI送受信チャンネルを設定します。

複数のティンバーを、同じ MIDI チャンネルに設定し、P03–3: TIMBRE – ZONE タブ・ページでキー・ゾーンを設定することによって、各ティンバーを、鍵盤の任意の位置で弾き分けたり（スプリット）、重ねたりすることができます（レイヤー）。

また、それぞれのティンバーを異なる MIDIチャンネルに設定することによって、**RADIAS**をマルチ・ティンバー音源として、外部シーケンサーなどからコントロールできます。

note プログラム・チェンジ（“Pchg”）の設定と組み合わせることによって、他のプログラムで使用しているティンバーの設定に変更することが可能です。

01...16
設定した値が MIDI送受信チャンネルとなります。
設定した MIDI チャンネルがグローバル MIDI チャンネル（グローバル・モードで設定）と一致するときは、数値の横に“G”と表示されます。

note 外部 MIDI シーケンサーを接続したときは、各ティンバーの MIDI 送受信チャンネルを、シーケンサーの各トラックの MIDI チャンネルに合わせます。

GLB (Global)
ティンバーのMIDI送受信チャンネルは、グローバルMIDIチャンネルと、常に一致します。
グローバル MIDIチャンネルは、グローバル・モードの 3: MIDI ページの“MIDI Ch”で設定します。（☞ 116 ページ「MIDI Ch」）

2: Pchg (Program Change) [x, o]
MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。
プログラム・プレイ・モード時、“Ch”で設定した MIDIチャンネルと一致する MIDIバンク・セレクト・メッセージと MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを受信すると、そのティンバーは、他のプログラムで使用しているティンバーに切り替わります。

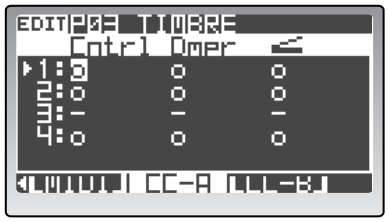
note プログラム・チェンジ、バンク・セレクトについては、146 ページ「プログラム・チェンジ / バンク・セレクト」を参照してください。

3: PBnd (Pitch Bend) [x, o]
MIDIピッチ・ベンド・メッセージを受信するかを設定します。

4: AT (After Touch) [x, o]
MIDIアフター・タッチ・メッセージを受信するかを設定します。

P03–5: CC-A (Controller's CC)
本体のコントローラーにアサインされているモジュレーション・ホイールやダンパー・ペダル等の MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかどうかを、各ティンバーに対して設定します。○（Enable）で MIDI メッセージを受信します。×（Disable）では受信しません。

note エフェクトのコントロール・ソース（“Ctrl Src”パラメーター）では、ここでの設定に関わりなく MIDI コントロール・チェンジやアフター・タッチ等を使用することができます。例えば、“Dmpr”を×（受信しない）に設定して、エフェクトのコントロール・ソースにダンパーを選択すると、ダンパーでエフェクトだけをコントロールすることができます。

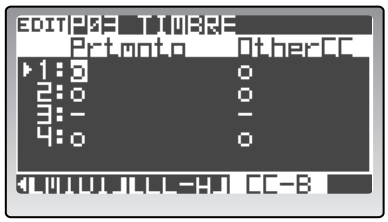


1: Cntrl (Controller's CC) [x, o]
MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#01（モジュレーション・ホイール）CC#02/CC#16/CC#80/CC#81 を受信するかを設定します。

2: Dmpr (Damper Pedal) [x, o]
MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#64 ホールド（ダンパー・ペダル）を受信するかを設定します。

3: (Foot Pedal/Sw) [x, o]
フット・ペダル、フット・スイッチの効果を受信するかを設定します。

P03–6: CC-B (Other Control Change)
ポルタメント・オン、オフやその他の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。



1: Prtmnto (Portamento) [x, o]
MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#65 ポルタメント・オン、オフを受信するかを設定します。

2: OtherCC (Other Control Change) [x, o]
前述までの MIDI コントロール・チェンジ・メッセージに該当しないメッセージを受信するかを設定します。

3. Synth Parameters

ティンバーを構成するパラメーターです。
4 つのティンバーに対して、それぞれ同じページがあります。
エディットするティンバーは、TIMBRE SELECT [1] 〜 [4] キーで選択します。

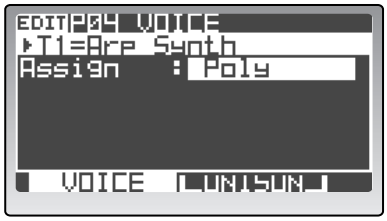
ティンバーにドラムキットをアサインしている場合は、そのティンバーのP04: VOICE 〜P12: MOD SEQ ページのパラメーターは設定できません。

P04 VOICE

ティンバーの発音に関するパラメーターです。

P04–1: VOICE

ティンバーの発音のしかたを設定します。



1: Assign (Voice Assign) [Mono, Poly]

ティンバーの発音のしかたを選択します。

Mono
モノフォニックで発音します。

Poly
ポリフォニックで発音します。最大発音数は、設定条件によって異なります。

2: Priority [Last, Low, High]

モノフォニックでの発音で、複数の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音させるかを選択します。
“Assign” がMonoのときに表示され設定できます。

Last
最後に押された鍵盤を優先して発音します。

Low
低い音の鍵盤を優先して発音します。

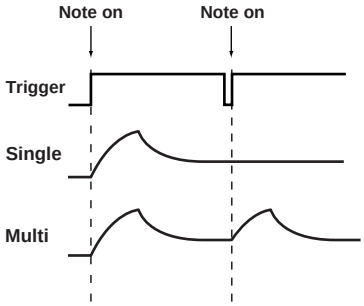
High
高い音の鍵盤を優先して発音します。

3: Trigger [Single, Multi]

1回目発音時の鍵盤を押さえたまま、次の鍵盤を押さえて発音させるときに、リトリガーするかどうかを設定します。
“Assign” がMonoのときに表示され設定できます。

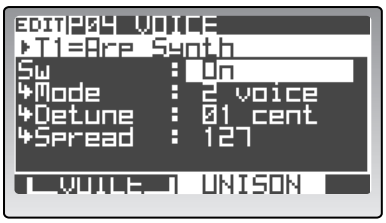
Single
2 回目の発音以降は、EG をリトリガーしません。レガートで演奏するときに設定します。

Multi
発音のたびにEGをリトリガーします。



P04–2: UNISON

ユニゾンに関するパラメーターです。
ユニゾンとは、同じ音程のボイスを複数発音させて、音を重ねる機能です。**RADIAS**では、最大6つのボイスを同時に発音させることができます。



1: Sw (Unison On/Off) 〈UNISON〉 [Off, On]

ユニゾンをオン、オフします。

Off
ユニゾンをオフにします。

On
ユニゾンをオンにします。
オンのときは、“Mode”、“Detune”、“Spread” でボイス数、デチューン、定位を設定します。

2: Mode [2…6 voice]

ユニゾンで発音させたときに、重ねるボイス数を設定します。
1つの鍵盤を押さえると、設定したボイス数で発音し、より厚い音色が得られます。
“Sw” がOnのときに表示され、設定できます。

ボイス設定に関する他の設定によっては、ここで設定したボイス数で発音しない場合があります。

3: Detune [00…99 cent]

ユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音をデチューン(ピッチをずらす)させます。“Mode” で設定したボイス数と、ここで設定したデチューン量に応じて同時に発音する音が均等に割り振られ発音します。
“Sw” がOnのときに表示され、設定できます。

P06–1: OSC1 の “Wave (OSC1 Wave)” (☞ p.82) が DrumPCM のとき、このパラメーターはオシレーター 1 に対して無効になります。

4: Spread [000…127]

ユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音の定位を広げます。“Mode” で設定したボイス数と、ここで設定した値に応じて、同時に発音するボイスが均等に割り振られて発音します。“Sw” が On のときに表示され、設定できます。

P05 PITCH

発音する音のピッチ (音程) に関するパラメーターです。

P06–1: OSC1 の “Wave” (☞ p.82) が DrumPCM のとき、このページのパラメーターはオシレーター 1 に対して無効になります。

P05–1: PITCH

1: Transpose [–48…+48]

オシレーターが発音する音のピッチを半音 (100cent) 単位で設定します。
設定できる範囲は、上下 4 オクターブです。

note フロントパネルの [OCTAVE] キーによる音域の変更は、鍵盤、または 16KEYS [1] ～ [16] キーに割り当てている音域をオクターブ単位でずらしているものです。発音している音のピッチを変更しているものではありません。ライト操作による保存もできません。オシレーター自体のピッチを変更したいときは、この “Transpose” で設定します。

2: Tune [–50…+50 cent]

オシレーターが発音する音のピッチをセント単位で設定します。
設定できる範囲は－50～＋50cent です。

3: AnalgTun (Analog Tune) [000…127]

各ノートのピッチのズレを調節します。各ノートのピッチをランダムにずらし、アナログ・シンセサイザー風の不安定なピッチをシミュレートします。値を大きくすると、ピッチのズレが大きくなります。

4: VibratInt (Vibrato Intensity) [–2400…+2400cent]

モジュレーション・ホイールを最大にしたときの、ビブラート効果の深さを設定します。
オシレーターのピッチに対して、LFO2 がビブラート効果をかけます。

5: BendRange [–12…+12]

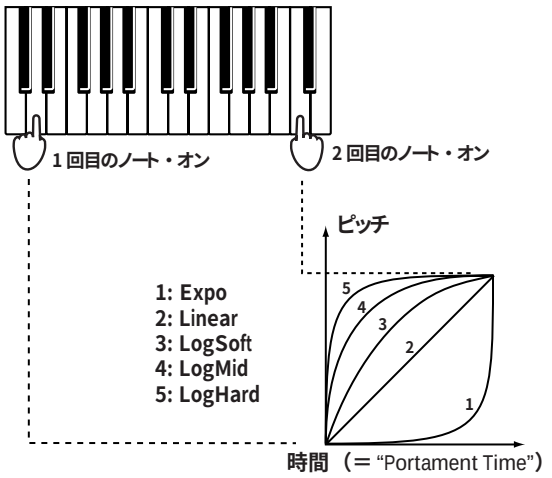
ピッチ・ベンドを操作したときのピッチの変化量を半音単位で設定します。ここでは、ピッチ・ベンドを＋方向へ最大にしたときの変化量を設定します。

6: Portamnto (Portamento Time)《 TIME 》 [000…127]

ポルタメント効果のかかり方を設定します。
ポルタメントとは、ある音程から次の音程の異なる音になめらかに移行する効果のことです。
000 にすると、ポルタメント効果はかかりません。値を大きくすると、音程の移行時間が長くなります。

7: PrtmCurve (Portamento Curve) [LogHard…Expo]

ポルタメント効果のカーブを設定します。



P06 OSC/MIXER

各オシレーターの波形と出力に関するパラメーターです。
RADIAS では、各ティンバーで 2 つのオシレーターを使用することができます。この 2 つのオシレーターを使用して、複雑な波形を作ることができます。

P06-1: OSC 1

1: Wave (OSC1 Wave)‹ WAVE [▲], [▼]›

[Saw…AudioIn]

オシレーター 1（OSC1）の波形を選択します。
ここで選択した波形や “OSC Mod” の設定によって “Control1” ノブと “Control2” ノブで調節できるパラメーターが変わります。

Saw

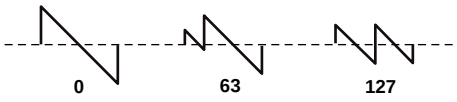
ノコギリ波は、ベースやパッドなど、幅広いアナログ・シンセサイザー独特の音色を作るのに適した波形です。

設定によっては、ノイズが出る場合があります。

“OSC Mod” がWaveformのとき

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000…127]

値を調節すると、波形が変化します。0 で純粋なノコギリ波になり、127 で 1 オクターブ高いノコギリ波になります。



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000…127]

LFO1 で “Control1” の効果（Waveform modulation）を変化させます。このときの、変化量を調整します。LFO1 の “Wave”（P12–1: LFO – LFO1 タブ・ページの “Wave”）を Tri にして効果をかけると、波形をデチューンさせたような効果になり、音色に厚みが加わります。

“OSC Mod” がCrossのとき

クロス・モジュレーションのときは、“Wave” で選択した波形がキャリアとなります。

Control1: ModDepth (Cross Modulation Depth) [000…127]

クロス・モジュレーションの深さを調整します。

Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000…127]

LFO1でクロス・モジュレーションの深さを変化させます。このときの変化量を設定します。
ピッチ・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して音階的に上下均等に効果がかかりますが、クロス・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して周波数的に上下均等に効果がかかります。

“OSC Mod” がUnisonのとき

ユニゾンは、オシレーター 1 内部で 5 つのオシレーターのピッチをずらして同時に出力することで厚みのある音を作ることができます。

Control1: Detune (Unison Detune) [000…127]

複数のユニゾン・オシレーター間のピッチ差を調整します。値を大きくするほど、各オシレーターのピッチ差が広がり、厚みのある音色になります。

Control2: Phase (Unison Phase) [000…127]

ノート・オン時の各オシレーターの位相を設定します。アタック時の音色が変化します。

“OSC Mod” がVPMのとき

Control1: ModDepth (VPM Depth) [000…127]

VPM 効果の深さを調整します。

Control2: Harmonics (VPM Harmonics) [01…32]

VPM のモジュレーターの周波数を、オシレーター 1 の倍音の倍率（Harmonics）として設定します。

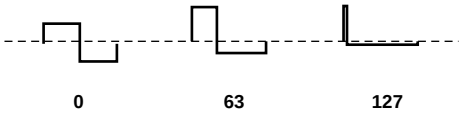
Square

電子音や管楽器の音色に適したパルス波です。パルス幅を調整すると、クラビやサックスのような音色になります。

“OSC Mod” がWaveformのとき

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000…127]

パルス幅を調整します。0 で純粋な矩形波、127 でパルス幅が完全に無くなり音が消えます。



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000…127]

LFO1 で “Control1” の効果（Pulse Width）を変化させます。このときの変化量を調整します。LFO1 の “Wave”（P12–1: LFO – LFO1 タブ・ページの “Wave”）を Tri にして効果をかけると、パルス・ワイズ・モジュレーションの効果となり、厚みのある音色になります。

“OSC Mod” がCrossのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

“OSC Mod” がUnisonのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

“OSC Mod” がVPMのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

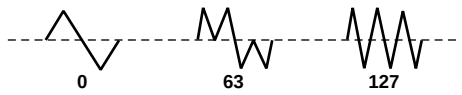
Tri

三角波は、ノコギリ波や矩形波に比べると、倍音が少なくベースやパッドのような丸い音色に適しています。

“OSC Mod” がWaveformのとき

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000…127]

値を調節すると、波形が変化します。0 で純粋な三角波、127 で 1 オクターブと 5 度高い音程（3 倍音）の三角波になります。



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000…127]

LFO1 で “Control1” の効果を変化させます。このときの変化の度合いを調整します。

“OSC Mod” がCrossのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

“OSC Mod” がUnisonのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

“OSC Mod” がVPMのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

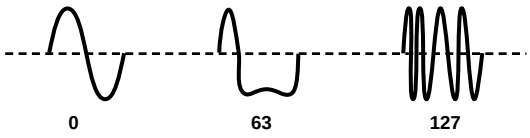
Sin

サイン波（正弦波）は、倍音を含んでいない基音のみの丸い音色です。

“OSC Mod” がWaveformのとき

Control1: Waveform (Waveform Modulation) [000…127]

0 で純粋なサイン波です。値を大きくする、図のように倍音の出方が変わり、波形が変化します。



Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000…127]

LFO1 で “Control1” の効果を変化させる度合いを調整します。

“OSC Mod” がCrossのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

“OSC Mod” がUnisonのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

“OSC Mod” がVPMのとき

“Wave” が Saw のときと同様です。

Formant

フォルマントは、人間の声に似たような音色です。

Control1: Formant (Formant Width) [000…127]

フォルマント特有の周波数成分を調整します。口の形（声の母音）を変化させたような音色の効果になります。

Control2: Offset (Formant Offset) [–63…+63]

フォルマント全体の周波数成分を上下に移動します。このときの移動量を調整します。口の大きさを変化させたような効果が得られます。0 で基準のフォルマント位置になります。

Noise

ノイズを生成します。“Control1” でノイズ内の音程成分を強調し、“Control2” で音色の明るさを調整します。

Control1: Resonance [000…127]

ノイズ・オシレータ内部にあるフィルターのレゾナンス量を調整します。値を大きくすると、ノイズ内の音程成分にあたる周波数のポイントを強調します。

Control2: LPF/HPF [LPF63…CNT…HPF63]

ローパス、ハイパス・フィルターのミックス・バランスを調整し、音色の明るさが変化します。

SynthPCM

アコースティック楽器やデジタル・シンセなどのPCM波形です。64種類のPCM波形から選択できます。
PCM波形の種類については、156ページ「Voice Name List」を参照してください。

Control1: ---無効になります。

Control2: Wave Sel (Wave Select) [01…64]

PCM 波形を選択します。

DrumPCM

ドラムやパーカッションなどのPCM波形です。

Control1: Pitch (Drum Pitch) [–63…+63]

ピッチを調整します。

Control2: Wave Sel (Wave Select) [01…128]

ドラム PCM 波形を選択します。ドラム PCM の波形のピッチはノート・ナンバーに関わらず一定です。128 種類のドラム PCM 波形から選択できます。

ドラム PCM 波形の種類については、156 ページ「Voice Name List」を参照してください。

AudioIn

“Source” で選択した入力ソースをオシレーターの出力に使用します。

Control1: Gain [–63…+63]

オーディオ入力の音量を調整します。

Control2: Balance [L63…CNT…R63]

入力する信号の L チャンネル（INPUT1 端子）と R チャンネル（INPUT2 端子）のバランスを調整します。

note P04–2: VOICE – UNISON タブ・ページの “Sw” が On のときは、入力音声をステレオで扱えるようにするため、特定のパラメーターが自動的に設定されます。その時は以下の点に注意してください。

- “Balance”（Control2）の設定によらず、Int.Bus L または Ext.In 1 側の信号は “Balance” = L63 、Int.Bus R または Ext.In 2 側の信号は “Balance”= R63 に固定されます。
- “Unison Mode” の設定によらず、2 voice 固定になります。
- “Unison Spread” を 0 にすると、ティンバー出力の L chとRchは共に “PAN” がCNT（Center）になります。“Spread” を127 にすると、ティンバー出力の L chとRchは、それぞれ “PAN” が L63 、R63 になります。

2: Source [ExtIn, IntBus]

オーディオ入力ソースを選択します。
“Wave” をAudioInにしたときに有効になります。
入力の音量は Control1 の “Gain”、バランスは Control2 の “Balance” で調整します。

ExtIn

INPUT1、2端子から入力された波形が入力ソースになります。INPUT1端子からの入力はオシレーターのLチャンネル、2端子からの入力はR チャンネルに入力されます。P4–2: VOICE – UNISON タブ・ページの “SW” がOffのときは、モノラルでミックスされます。

IntBus

内部バスが入力ソースになります。バスのLチャンネルからの入力はオシレーターのLチャンネル、Rチャンネルからの入力はRチャンネルに入力されます。

note 内部バスを使用するにはあらかじめ P03–2: TIMBRE – OUT タブ・ページでティンバーの出力を内部バスにアサインする必要があります。P4–2: VOICE – UNISON タブ・ページの “SW” が Off のときは、モノラルでミックスされます。

3: OSC Mod ‹OSC MOD›

[Waveform, Cross, Unison, VPM]

オシレーター 1のモジュレーションのタイプを選択します。

“Wave” が Formant、Noise、Synth PCM、Drum PCM、Audio In のときは、モジュレーションはかけられません。Waveform と表示されます。

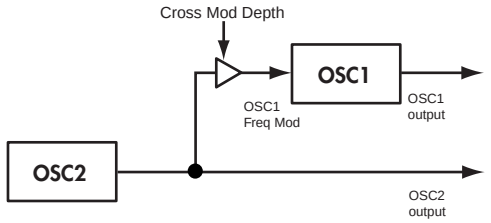
“Wave” と “OSC Mod” の組み合わせによって、最大ボイス数が変わります。

Waveform (Waveform Modulation)

波形を “Control1” で設定します。
波形の変化については、82 ページ「Wave (OSC1 Wave)‹WAVE [▲], [▼]›」を参照してください。

Cross (Cross Modulation)

クロス・モジュレーションは、オシレーター 2（モジュレーター）の出力波形で、オシレーター 1（キャリア）の周波数を高速に変調し、うねりのある音色が得られます。“Wave” で選択した波形がキャリアとなります。



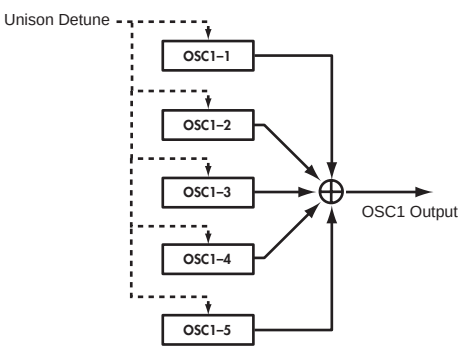
“Wave” がSaw、Squ、Tri、Sinのときに、選択した各波形に対して以下のパラメーターが設定できます。

Control1: ModDepth (Cross Modulation Depth) [000…127]
クロス・モジュレーションの深さを調整します。

Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000…127]
LFO1 でクロス・モジュレーションをかけるときの変化量を設定します。ピッチ・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して音階的に上下均等に効果がかかりますが、クロス・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して周波数的に上下均等に効果がかかります。

Unison

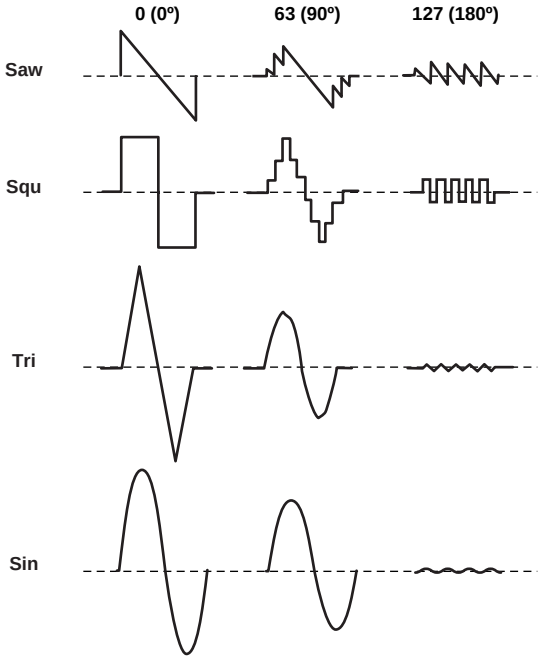
ユニゾンは、オシレーター1内部で5つのオシレーターのピッチをずらして同時に出力することで厚みのある音を作ることができます。



“Wave” がSaw、Squ、Tri、Sinのときに、選択した各波形に対して以下のパラメーターが設定できます。

Control1: Detune (Unison Detune) [000…127]
複数のユニゾン・オシレーター間のピッチ差を調整します。値を大きくするほど、各オシレーターのピッチ差が広がり、厚みのある音色になります。

Control2: Phase (Oscillator Phase) [000…127]
ノート・オン時の各オシレーターの位相を設定します。アタック時の音色が変化します。また、値を 127 にすると音程と音量が変化します。



VPM

VPM（バリアブル・フェイズ・モジュレーション）は、オシレーター 1 の整数倍の倍音に相当する周波数（Harmonics）で発振するサイン波を使い、オシレーター1発振時の位相を変調することで金属的な倍音を発生します。クロス・モジュレーションは、波形にうねりのある音色が得られるのに対して、VPM の変調の効果は、オシレーター 1の整数倍の周波数で発振するサイン波がオシレーター1の位相を変調するので、波形は静止したまま倍音を増加できます。なお変調用のサイン波はオシレーター1の内部に組み込まれており、オシレーター2の波形がオシレーター 1 の音色に影響を与えることはありません。
“Wave” がSaw、Squ、Tri、Sinのときに、選択した各波形に対して以下のパラメーターが設定できます。

“OSC Mod” がVPMのとき

Control1: Mod Depth (VPM Depth) [000…127]
VPM による効果の深さを調整します。

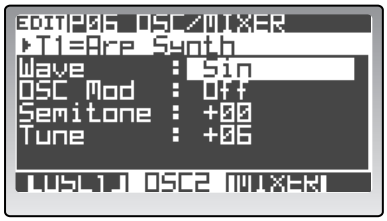
Control2: Harmonics (Mod Harmonics) [01…32]
VPM のモジュレーターとなる周波数を、オシレーター1の倍音の倍率（Harmonics）として設定します。

4: Control1 ‹ CONTROL1 ›
5: Control2 ‹ CONTROL2 ›

“Control1” と“Control2”では、選択した波形のパラメーターを設定します。選択した波形によって、パラメーターや設定する値が異なります（☞ 82 ページ「Wave (OSC1 Wave)‹ WAVE [▲], [▼]›」）。

P06–2: OSC 2

オシレーター 2の波形に関するパラメーターです。



1: Wave ‹ WAVE ›　[Saw, Square, Tri, Sin]

オシレーター 2の波形を選択します。

設定によって最大ボイス数が変わります。

Saw

シンセ・ベースやシンセ・ブラスなどアナログ・シンセサイザー独特の音色を作るのに適したノコギリ波です。

Square

電子音や、クラリネットなどの木管楽器のような音色の矩形波です。

Tri

ノコギリ波や矩形波に比べ倍音が少なく、基音が強い三角波です。丸い音色のベース音に適しています。

Sin

正弦波（サイン波）です。

2: OSC Mod (Oscillator Modulation Type) ‹ OSC MOD ›　[Off, Ring, Sync, RingSync]

オシレーターのモジュレーション・タイプを選択します。

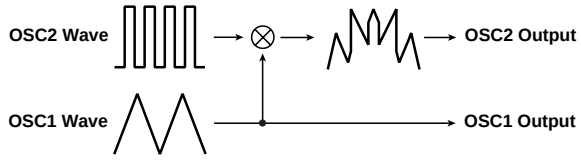
設定によっては、ノイズが出る場合があります。

Off

モジュレーションをかけずに出力します。“Semitone” と “Tune” を調節すると、広がりのあるデチューン効果を得ることができます。また、シンセ・ベースの音色では、オシレーター 1と2のピッチを1オクターブずらします。

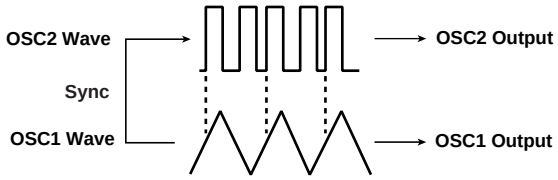
Ring

オシレーター1と2の波形の和と差の周波数を生み出すモジュレーションです。“Semitone” と “Tune” を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに有効です。



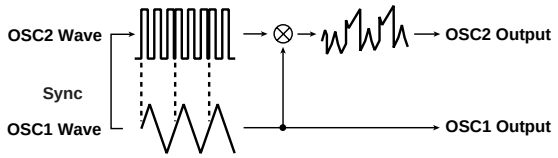
Sync

オシレーター1の位相に同期して、オシレーター2の位相を強制的にリセットするモジュレーションです。
シンセ・リードの音色に効果的です。“Semitone” と “Tune” で倍音を調節します。



RingSync

RingとSyncのモジュレーションが同時にかかります。



3: Semitone ‹ SEMITONE ›　[–24…+24]

OSC1に対するデチューン量を半音単位で設定します。
値が±12で1オクターブ、±24で2オクターブ音程がずれます。値が0でOSC1と同じピッチになります。

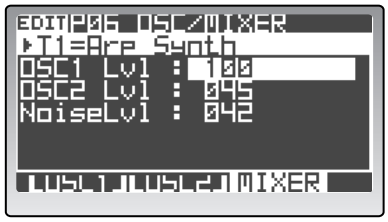
4: Tune ‹ TUNE ›　[–63…+63]

オシレーター 1に対するデチューン量を設定します。
値が±63で±2オクターブ、±48で±1オクターブ音程がずれます。値が0の付近ではピッチを微調整します。

note “OSC Mod” を Sync にしたときは、“Semitone” や “Tune” の調整で倍音のピッチが変化します。基音のピッチは変わりません。

P06–3: MIXER

各オシレーターの出力レベルに関するパラメーターです。
ここの設定がフィルターへの入力レベルとなります。



1: OSC1 Lvl (OSC1 Level) ‹ OSC1 ›　[000…127]
オシレーター 1の出力レベルを設定します。

2: OSC2 Lvl (OSC2 Level) ‹ OSC2 ›　[000…127]
オシレーター 2の出力レベルを設定します。

3: NoiseLvl (Noise Level) ‹ NOISE ›　[000…127]
ノイズ・ジェネレーターの出力レベルを設定します。

P07 FILTER

フィルター1、フィルター2とフィルター全体の設定に関するパラメーターです。

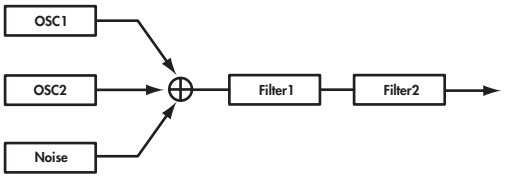
P07–1: FILTER1

1: Routing ‹ ROUTING ›
[Single, Serial, Para, Indiv]
フィルター 1と2のルーティング（並び）を設定します。

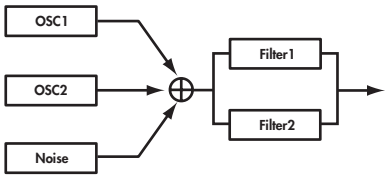
設定によって最大ボイス数が変わります。

Single
フィルター 1のみ使用します。

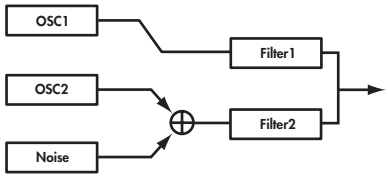
Serial
フィルター 1とフィルター 2を直列に接続して使用します。



Para
フィルター 1とフィルター 2を並列に接続して使用します。

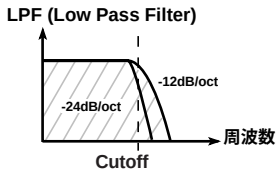


Indiv
フィルター 1をオシレーター 1に、フィルター 2をオシレーター 2とノイズに使用します。

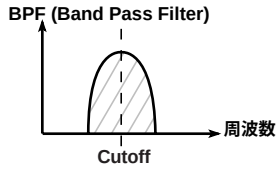


2: FiltBal (Filter1 Balance) ‹ FILTER TYPE ›
[LPF24…LPF12…HPF…BPF…THRU]
フィルター・タイプを選択します。値の中間値は、挟まれる2つのフィルターの中間の特性になります。

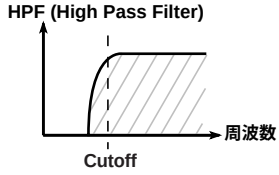
LPF12 (–12dB/oct), LPF24 (–24dB/oct)
LPF（Low Pass Filter）は、カットオフ周波数よりも低い帯域を通過させ、高い帯域をカットする一般的なフィルターです。カットオフ周波数（“Cutoff” の値）を大きくすると、明るい音色になります。



BPF (–12dB/oct)
BPF（Band Pass Filter）は、カットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それ以外の帯域をカットするフィルターです。一部の音だけを強調するときなどに使用します。



HPF (–12dB/oct)
HPF（High Pass Filter）は、カットオフ周波数よりも高い帯域を通過させ、低い帯域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数を大きくし過ぎると音量が極端に下がります。



THRU
フィルター効果をかけずに、信号をそのまま通過させます。

3: Cutoff (Cutoff Frequency) ‹ CUTOFF › [000…127]

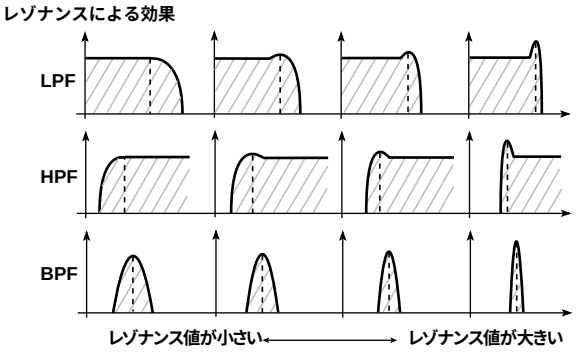
カットオフ周波数を設定します。値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

note “Cutoff” は、EG 1 による時間的な変化や鍵盤を弾く位置（キーボード・トラック）、強さ（ベロシティ）による変化を与えることができます。それぞれの効果の深さは、“EG 1 Int”、“Key Track”、“Velo Sens” で設定します。

“Cutoff” の設定によって、音量が極端に低くなったり、音が出なくなる場合があります。

4: Resonance ‹ RESONANCE › [000…127]

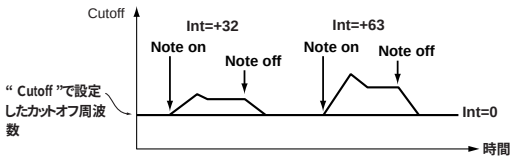
レゾナンスを設定します。“Cutoff” で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど、効果が大きくなります。



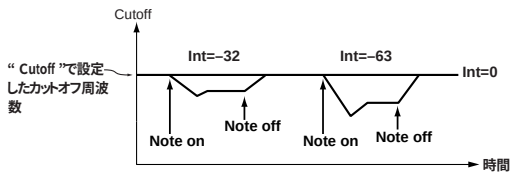
“Resonance” の値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

5: EG1 Int (EG1 Intensity) ‹ EG 1 INT › [–63…+63]

EG 1によるカットオフ周波数へのモジュレーションの深さを設定します。カットオフ周波数が時間的に変化します。
＋の値にするほど、変化が大きくなります。



－の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります。



6: KeyTrack (Keyboard Track) ‹ KEY TRACK › [–2.00…+2.00]

キーボード・トラック（鍵盤を弾く位置）によるカットオフ周波数の変化を設定します。
0にすると、キーボード・トラックによる変化はありません。
＋の値にすると、C4高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、低域の鍵盤を弾くと低くなります。値を＋ 1.0 にすると、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。
－の値にすると、C4 より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。

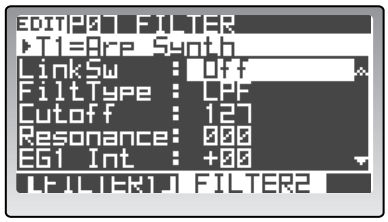
note キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズ、モジュレーション・シーケンサーによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

7: VeloSens (Velocity Sens) [–63…+63]

ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）によるカットオフ周波数の変化を設定します。
＋の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が高くなります。
－の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が低くなります。

P07–2: FILTER2

フィルター 2のパラメーターです。
FILTER1の “Routing” がSerial、Para、Indivのときに設定できます。



1: LinkSw [Off, On]

フィルター 1 のパラメーター設定でフィルター 2 が動作します。

Off

フィルター 1とフィルター 2で、それぞれパラメーターを設定します。

On

フィルター 1のパラメーター設定でフィルター 2が動作します。“Cutoff” 以降のパラメーターがフィルター 1の設定になります。

2: FiltType (Filter2 Type) ‹ TYPE › [LPF, HPF, BPF, COMB]

フィルター・タイプを選択します。

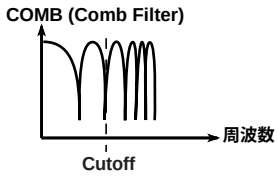
設定によって最大ボイス数が変わります。

LPF, HPF, BPF

フィルター 1と同様の－ 12dB/oct タイプのフィルターとなります。
86 ページ「FiltBal (Filter1 Balance) ‹ FILTER TYPE ›」を参照してください。

COMB

COMB フィルター（くし型フィルター）は、通過する帯域とカットする帯域が連続するフィルターで、音に独特のくせをつけます。カットオフ周波数（“Cutoff”値）を大きくすると、くしの目が粗くなりカットする帯域が多くなります。



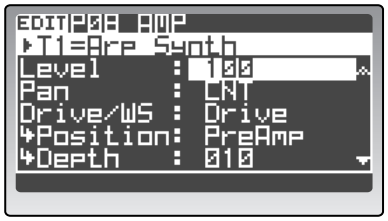
3: Cutoff (Cutoff Frequency) ‹ CUTOFF › **[000…127]**
4: Resonance ‹ RESONANCE › **[000…127]**
5: EG1 Int (EG1 Intensity) ‹ EG1 INT › **[–63…+63]**
6: KeyTrack (Keyboard Track) ‹ KEY TRACK › **[–2.0…+2.0]**
7: VeloSens (Velocity Sens) **[–63…+63]**

FILTER1と同様です。86ページ「P07–1: FILTER1」を参照してください。

P08 AMP (Amplifier)

ティンバーの音量に関するパラメーターです。

P08–1: AMP



1: Level (Amp Level) ‹ LEVEL › **[000…127]**

ティンバーの音量を設定します。

ティンバーにドラムキットがアサインされているとき、フロント・パネルの[LEVEL]ノブで調節できるパラメーターは、P02–2: COMMON – DRUM タブ・ページの“Level”となります。

2: Pan ‹ PAN › **[L63…CNT…R63]**

ティンバーのパンポット（音の定位）を設定します。

note ティンバーにドラムキットがアサインされているとき、フロント・パネルの [PAN] ノブで調節できるパラメーターは、P02–2: COMMON – DRUM タブ・ページの“Pan”となります。

3: Drive/WS (Drive/Wave Shape) ‹ DRIVE/WS › **[Off, Drive, WavShape]**

ドライブ、またはウェーブ・シェープを切り替えます。

設定によって最大ボイス数が変わります。

Off

ドライブ、ウェーブ・シェープをオフします。

Drive

ドライブがかかります。歪み具合は、P06–3: OSC/MIXER – MIXERタブ・ページの各オシレーターの出力レベル（またはMIXER [OSC1]ノブなど）で調節します。

WavShape

“WS Type”で選択したウェーブ・シェープ・タイプでウェーブ・シェープがかかります。

4: Position **[PreFilt1, PreAmp]**

ドライブ、ウェーブ・シェープをかける位置を設定します。

PreFilt1

フィルター1の前でドライブ、ウェーブ・シェープをかけます。

PreAmp

アンプの前でドライブ、ウェーブ・シェープをかけます。

5: Depth **[000…127]**

ドライブ、ウェーブ・シェープのかかり具合を設定します。

6: WS Type (Wave Shape Type) **[Decimator…Lvl Boost]**

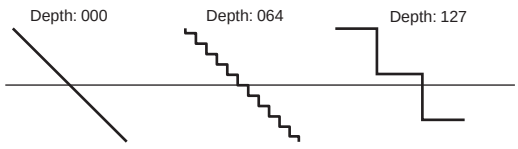
ウェーブ・シェープのタイプを選択します。“Drive/WS”でWSを選択したときに表示され、設定できます。

設定によって最大ボイス数が変わります。

設定によっては、ノイズが出る場合があります。

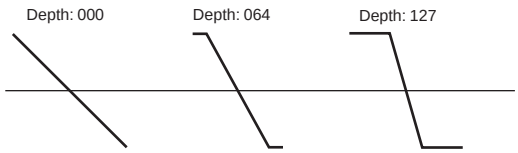
Decimator

サンプリング周波数を低下させます。

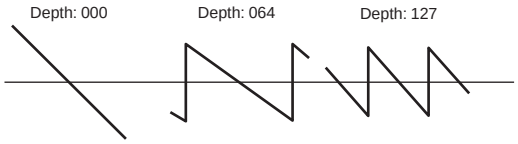


Hard Clip

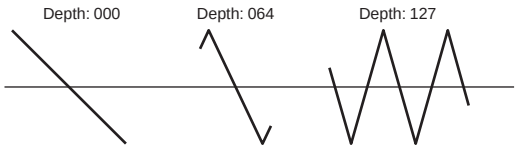
境界レベル以上の波形を一定にします。



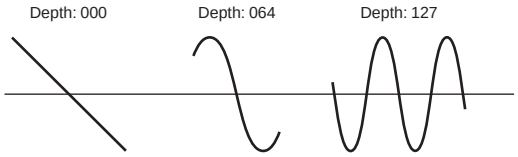
OctSaw
境界レベルを超えた波形を切り取り、プラスマイナス反対方向の境界レベル内へ移動させます。



MultiTri
ノコギリ波を入力すると、三角波が生成されます。

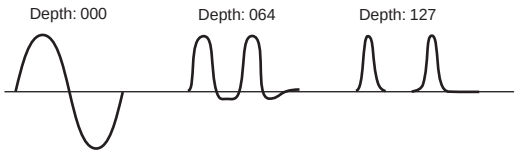


MultiSin
ノコギリ波を入力すると、サイン波が生成されます。



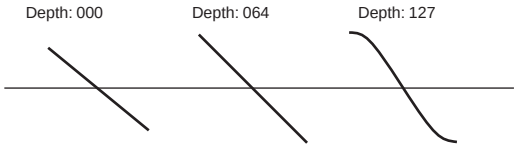
SubOSCSaw, SubOSCSqu, SubOSCTri, SubOSCSin
選択した波形がオシレーター１の１オクターブ下で発音します。“Depth”でオシレーター１とのミックス量を調整します。

Pickup
電磁ピックアップのシミュレーションです。“Depth”でかかり具合を調節します。



note 上の Pickup の図は、C4 のサイン波を入力したときの出力波形の違いです。入力するピッチ（音の高さ）によって変化が異なります。

Lvl Boost
出力レベルをブーストします。“Depth”でブースト量を変化させます。



他のウェーブ・シェープ・タイプよりも大きな音量で出力されることがあります。

7: PunchLvl (Punch Level) [000…127]
オシレーター出力に対して、アタック時のみのパルス波形を足しこむ量（パンチ・レベル）を調整します。値を大きくすると、よりアタックが強調されます。

EG などでアタックを遅く設定した場合には効果が得られません。

8: KeyTrack (Keyboard Track) [–63…+63]
キーボード・トラックによる音量の変化を設定します。
＋の値では、C4 より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が大きくなり、低域の鍵盤を弾くほど小さくなります。
－の値では、C4 より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が小さくなり、低域の鍵盤を弾くほど大きくなります。
値を0にすると、キーボード・トラックによる音量変化はありません。

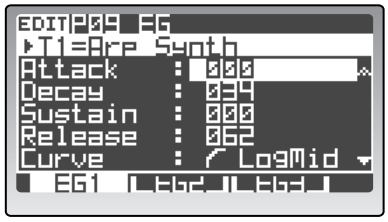
note キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズ、モジュレーション・シーケンサーによって変化したピッチで動作します。ビブラートやバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

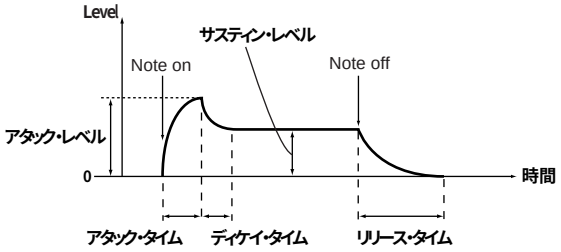
P09 EG (Envelope Generator)

フィルター、アンプなどに時間的な変化を与えるEG（Envelope Generator）のパラメーターです。EG1はフィルター 1、フィルター２のカットオフ周波数に対するエンベロープ・ソースとして内部的に接続されています。EG2は、アンプの音量に対するエンベロープ・ソースとして内部的に接続されています。

note EG3 だけは内部パラメーターになっています。フロント・パネルにノブはありません。

P09–1…3: EG 1…3





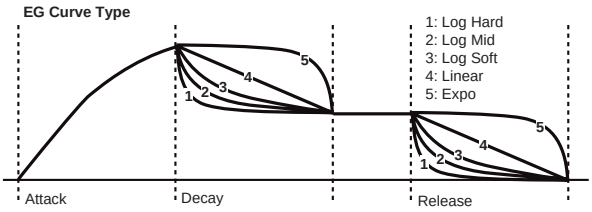
1: Attack ‹ ATTACK › [000…127]
ノート・オンからアタック・レベル（エンベロープの最大値）に到達するまでの時間を設定します。

2: Decay ‹ DECAY ›　　[000…127]
アタック・レベルに到達してからサスティン・レベルに移行するまでの時間を設定します。

3: Sustain ‹ SUSTAIN ›　　[000…127]
サスティン・レベルを設定します。

4: Release ‹ RELEASE ›　　[000…127]
ノート・オフからレベルが0になるまでの時間を設定します。

5: Curve　　[LogHard…Expo]
ディケイとリリース時間の遷移カーブを選択します。



6: LvlVelInt (Level Velocity Intensity)　　[–63…+63]
鍵盤を弾いたときのベロシティによって、EGの振幅をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティの強弱による振幅の差が大きくなります。

＋の値
弱く弾いたときは ＥＧ の振幅が小さくなり、強く弾いたときは ＥＧの振幅が大きくなります。

－の値
強く弾いたときは ＥＧ の振幅が小さくなり、弱く弾いたときは ＥＧの振幅が大きくなります。

7: TimKeyTrk(Decay/ReleaseTime Keyboard Track)　　[–63…+63]
キーボード・トラック（鍵盤を弾く位置）によって、EG のディケイ・タイムとリリース・タイムをコントロールします。値を大きくするほど、EGの設定値との時間差が大きくなります。
鍵盤位置は、C4が中心（EGの設定値で動作）となります。

＋の値
C4 より高い鍵盤を弾いたときはEG の時間パラメーターが設定値より短くなり、低い鍵盤を弾いたときは長くなります。

－の値
C4 より低い鍵盤を弾いたときはEG の時間パラメーターが設定値より短くなり、高い鍵盤を弾いたときは長くなります。

8: TimVelInt(Decay/ReleaseTime Velocity Intensity)　　[–63…+63]
ベロシティでEGのディケイ・タイムとリリース・タイムをコントロールします。値を大きくするほど、EGの設定値との時間差が大きくなります。

＋の値
弱く弾いたときは時間パラメーターが長くなり、強く弾いたときは時間パラメーターが短くなります。

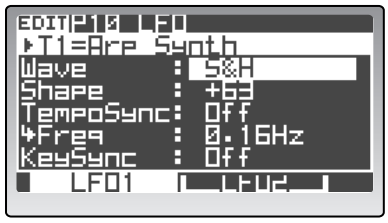
－の値
強く弾いたときは時間パラメーターが長くなり、弱く弾いたときは時間パラメーターが短くなります。

P10 LFO

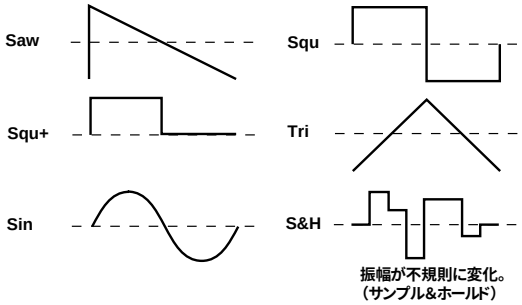
周期的な変化を与えるLFO（Low Frequency Oscillator）に関するパラメーターです。
LFO1は、オシレーター1の“Control1”のモジュレーション・ソースとして内部的に接続されています。
LFO2は、モジュレーション・ホイール（または、接続した外部MIDI機器のモジュレーション・ホイール）でコントロールするオシレーターのピッチに対するモジュレーション・ソースとして内部的に接続されています。

LFO による効果がわかりにくいときは、モジュレーション先のデプスやインテンシティーの値を大きくしてください。

P10–1, 2: LFO 1, 2

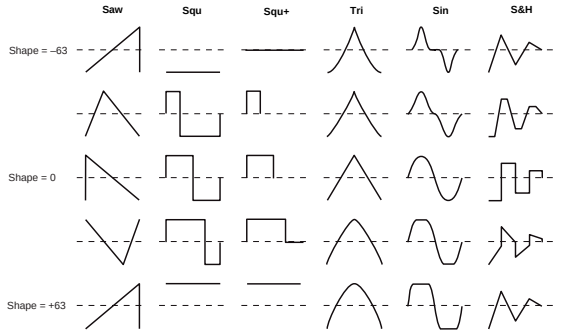


1: Wave ‹ SELECT ›　　[Saw, Squ, Squ+, Tri, S&H]
LFOの波形を選択します。
LFO1は、波形をSaw、Squ、Tri、S/Hの中から選択します。
LFO2は、波形をSaw、Squ+、Sin、S/Hの中から選択します。



2: Shape [–63...+63]

“Wave” で選択した波形に変化を与えます。



3: TempoSync [On, Off]

Onにすると、LFOの周期がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

グローバル・モード P04: MIDI ページの “Clock”（MIDI クロック設定）がInternalのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポに同期します。Externalのときは、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

LFO1 とLFO2、それぞれの “TempoSync” が Onのときは、P11–1 ～ 6 : PATCH – P1 ～ P6 タブ・ページの “Dest” に LFO1Freq または LFO2Freq を選んでも無効になります。

4: Freq (Frequency) ‹ FREQ › [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。“TempoSync” がOffのときに表示され、設定できます。
値が大きいほど周期が短くなります。

5: SyncNote [8/1...1/64]

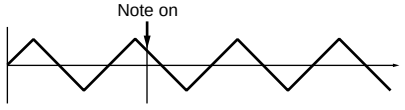
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync” がOnのときに表示され設定できます。
テンポに対して、設定した値（音符）の長さが1周期になります。例えば、♩1/4にすると、1拍が1周期になります。

6: KeySync [Off, Timbre, Voice]

ノート・オンしたボイスに対する LFO のかかり方を設定します。

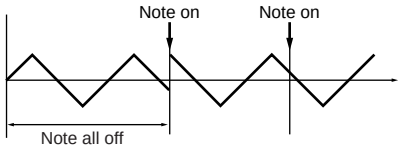
Off

ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません。



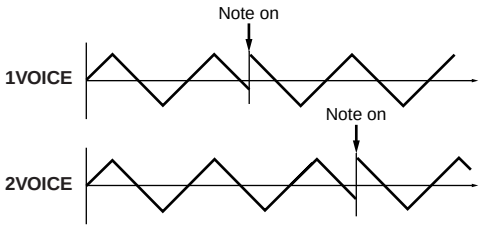
Timbre

なにも鍵盤を押さえていない状態から、最初のノート・オンでLFO の位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対しても、その位相でモジュレーションがかかります。



Voice

ノート・オンごとに LFO の位相がリセットされ、個々のボイスに対して異なる位相でモジュレーションがかかります。



7: IniPhase (Initial Phase) [000...180°]

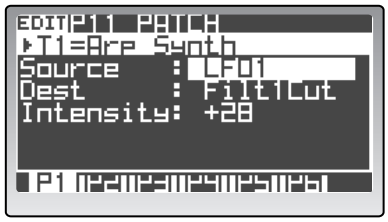
波形のスタート位置を設定します。“KeySync” がTimbre、またはVoiceのときに有効なパラメーターです。

0にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。
180にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

P11 PATCH (Virtual Patch)

バーチャル・パッチに関するパラメーターです。
バーチャル・パッチは、EGやLFOなどのモジュレーション・ソースを、様々なパラメーターにアサインする機能です。
1つのティンバーに対して6種類の組み合わせが可能です。

P11–1...6: P1...P6 (PATCH1...PATCH6)



1: Source ‹ SOURCE › [EG1...MIDI5]

モジュレーション・ソースを選択します。

EG1, EG2, EG3

EG1、EG2、EG3がモジュレーション・ソースになります。

LFO1, LFO2
LFO1、LFO2がモジュレーション・ソースになります。

Velocity
鍵盤を弾く強さがモジュレーション・ソースになります。

P.Bend
ピッチベンドがモジュレーション・ソースになります。

M.Wheel
モジュレーション・ホイールがモジュレーション・ソースになります。

KeyTrack
鍵盤を弾く位置がモジュレーション・ソースになります。

note キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズ、モジュレーション・シーケンサーによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

EnvF
エンベロープ・フォロワーで得られたエンベロープ情報がモジュレーション・ソースとなります。

MIDI1, MIDI2, MIDI3, MIDI4, MIDI5
グローバル・モードP04: MIDIページの“MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5”で設定されている機能がモジュレーション・ソースになります。

2: Dest (Destination) ‹ DESTINATION › [Pitch...LFO2Freq]
モジュレーション先のパラメーターを選択します。

Pitch
ティンバー全体のピッチにモジュレーションがかかります。

OSC2Pitch
P06–2: OSC/MIXER – OSC2 タブ・ページの “Tune” にモジュレーションがかかります。

OSC1Ctrl
P06–1: OSC/MIXER – OSC1 タブ・ページの “Control1” にモジュレーションがかかります。

OSC1Level, OSC2Level, NoiseLvl
P06–3: OSC/MIXER – MIXERタブ・ページの“OSC1 Lvl”、“OSC2 Lvl”、“NoiseLvl”にモジュレーションがかかります。

Filt1Type
P07–1: FILTER – FILTER1タブ・ページの “Type” にモジュレーションがかかります。

Filt1Cut
P07–1: FILTER – FILTER1タブ・ページの“Cutoff”にモジュレーションがかかります。

Filt1Reso
P07–1: FILTER – FILTER1タブ・ページの “Resonance” にモジュレーションがかかります。

Filt2Cut
P07–2: FILTER – FILTER2タブ・ページの“Cutoff”にモジュレーションがかかります。

Drv/WsDpt
P08–1: AMPページの“Depth”にモジュレーションがかかります。

AmpLevel
P08–1: AMP ページの “Level” にモジュレーションがかかります。

Pan
P08–1: AMP ページの “Pan” にモジュレーションがかかります。

LFO1Freq
P10–1: LFO – LFO1 タブ・ページの “Freq” にモジュレーションがかかります。

LFO2Freq
P10–2: LFO – LFO2 タブ・ページの “Freq” にモジュレーションがかかります。

note LFO1 と LFO2、それぞれの “TempoSync” が On のときは、LFO1Freq または LFO2Freq を選んでも無効になります。

3: Intensity ‹ INTENSITY › [–63...+63]
モジュレーション・ソースによるモジュレーションの効果の深さを設定します。

0 では、モジュレーションがかかりません。

P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)

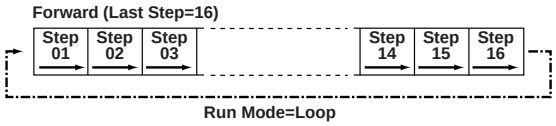
モジュレーション・シーケンサーに関するパラメーターです。モジュレーション・シーケンサーは、従来のアナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。ティンバーごとに3つのモジュレーション・シーケンサーを搭載しています。

P12–1: COMN (SEQ Common)

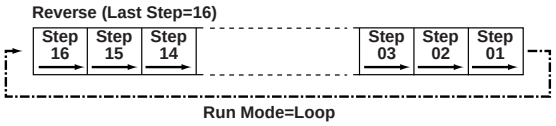
1: LastStep [01...16]
シーケンスの長さ(最大ステップ数)を設定します。

2: SeqType (Sequence Type) [Forward...Alt2]
シーケンス・タイプ(シーケンスの再生方向)を設定します。

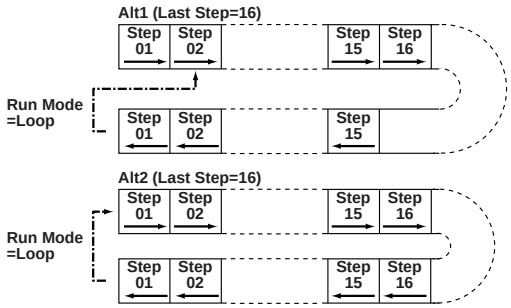
Forward
先頭のステップ（Step01）から再生します。



Reverse
最後のステップ（“Last Step”で設定したステップ数）からリバース再生します。



Alt1/Alt2
ForwardとReverseを交互に再生します。



note Motion Rec 時は、常に Forward で再生します。

3: RunMode [OneShot, Loop]
再生時のループ機能を設定します。

One Shot
1サイクルだけ再生し、最後のステップの値を保持します。

Loop
“Seq Type”で設定したシーケンス・タイプでループ再生します。

note Motion Rec 時、または“Key Sync”Off 時は、常に Loop で再生します。

4: KeySync [Off, Timbre, Voice]
ノート・オン時（鍵盤を弾いたとき）のシーケンスのリセットについて設定します。

Off
ノート・オンしても、リセットはかかりません。

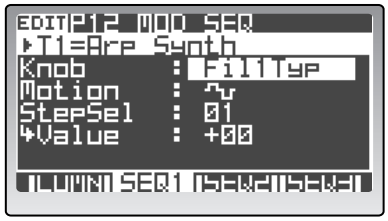
Timbre
鍵盤がすべてオフの状態から、最初のノート・オンによって発音するティンバーに対してリセットがかかります。
鍵盤を弾く位置で、各ティンバーを弾き分ける設定のプログラムでは（スプリット）、ノート・オンした鍵盤によって発音するティンバーがリセットします。

Voice
ノート・オンしたボイスごとにリセットがかかります。

note モジュレーション・シーケンサーとアルペジエーターの両方がオンのときは、Off または Timbre に設定してください。Voice にすると、アルペジエーターが発音するたびにシーケンスがリセットされます。Timbre にすると、コード・チェンジのたびにリセットします。

5: Resolutn (Resolution) [𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3 1/48...𝅝 1/1]
シーケンスの再生スピードを、[TEMPO]ノブで設定したテンポ（MIDIクロック）に対するレゾリューションで設定します。テンポに対して、設定した値（音符）のリズムで1ステップ進みます。例えば、♩1/4にすると、1拍で1ステップ進みます。

P12–2...4: SEQ1...SEQ3



1: Knob [None, Pitch...Pch6Int]
モジュレーション・シーケンサーに記録するパラメーターを選択します。

None
モジュレーション・シーケンスの効果は、何もかかりません。

Pitch
発音するオシレーター全体のピッチに対して、±24半音の範囲で変化を与えます。

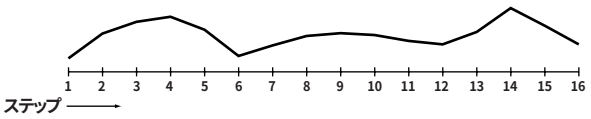
その他
パネルのノブにアサインされているパラメーターに対して、±63（OSC2 Semは±24）の範囲で変化を与えます。

note 複数のシーケンスで同じパラメーターを設定しているときは、右側に“ ＊ ”が表示されます。この場合は、SEQ3、SEQ2 、SEQ1 の順でアサインが有効になります。

2: Motion [∿, ⊓]
シーケンサーを再生したときの、各ステップに記録されている値の変化のしかたを設定します。

(Smooth)

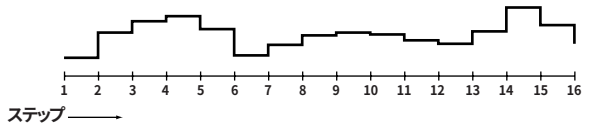
ステップごとに記録されている値を、直線的につないだ変化になります。



note OSC1 の “Wave” が Synth PCM または Drum PCM のときに、“Knob” に OSC1c2（OSC1 Control2）を選択した場合は、Smooth に設定しても Step と同じ動作になります。

(Step)

記録されている値を、次のステップを再生するまで保持します。



3: StepSel (Step Select) [01…Last Step]

エディットするステップを選択します。

4: Value (Step Value) [–24…+24, –63…+63]

“StepSel” で選択したステップに記録されているモジュレーション・シーケンスの値を変更します。

設定する値は、モジュレーション・シーケンスにアサインされているパラメーターの現在の値に対する可変幅（オフセット）となります。例えば現在の値が +10、シーケンス・データがステップ1から順に+10、+10、+20・・・と設定されているときは、再生を開始すると +20、+20、+30・・・という値で動作します。

カーソル・キーで、変更したいステップにカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルで値を変更します。また、MOD SEQUENCER [SELECT] キーでエディット対象のモジュレーション・シーケンスを選択し、16 個のノブで値を変更することもできます。

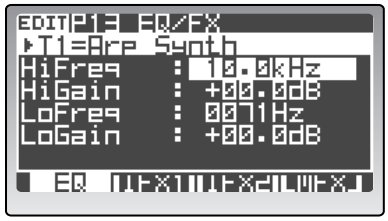
P13 EQ/FX (Equalizer/Effect)

イコライザーとエフェクトに関するパラメーターです。

P13–1: EQ

イコライザーを設定します。

イコライザーは、埋もれがちな音色を浮き立たせたり、目立ちすぎる音色を抑えたりするなど、ティンバー同士の音色のバランスを整えます。ティンバーの出力直後に接続されています。



1: HiFreq (High Frequency) [1.00…20.0kHz]

ハイ・イコライザー（シェルビング・タイプ）のカットオフ周波数を設定します。

2: HiGain (High Gain) ‹ HI › [–15.0…+15.0dB]

ハイ・イコライザーのゲインを設定します。＋の値にするとカットオフ周波数付近の音が強調され、－の値にするとカットオフ周波数付近の音がカットされます。

3: LoFreq (Low Frequency) [0020…1000Hz]

ロー・イコライザー（シェルビング・タイプ）のカットオフ周波数を設定します。

4: LoGain (Low Gain) ‹ LO › [–15.0…+15.0dB]

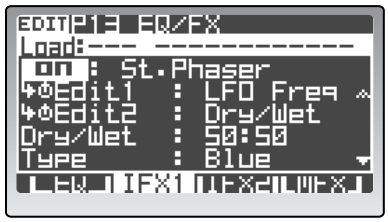
ロー・イコライザーのゲインを設定します。＋の値にするとカットオフ周波数付近の音が強調され、－の値にするとカットオフ周波数付近の音がカットされます。

ゲインを大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。

P13–2, 3: IFX1, 2 (Insert Effect 1, 2)

インサート・エフェクト1と2を設定します。

インサート・エフェクトは、各ティンバーに対してインサート・エフェクト1とインサート・エフェクト2の2系統ずつ用意されています。ティンバーの出力がEQを通過後、エフェクト1→2の順で直列に接続されています。



0: Load (Load Template) **[001…128]**

インサート・エフェクトのテンプレートをロードします。カーソル [▲/◀] キーでカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルを回すと、ロードされます。

テンプレートをロードすると、エディット中のエフェクト・パラメーターが上書きされますので注意してください。

note 本体に内蔵されたテンプレートのほかに、自分で作成した設定をテンプレートにすることもできます。テンプレートについては、33 ページ「他のティンバー音色のロード / テンプレート機能」を参照してください。

1: IFX ON/OFF ‹ ON › **[OFF, ON]**

[FX1-FX2] キーで選択しているインサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯します。

2: Type (Effect Type)
[No Effect, St.Compressor…TalkingMod(W)]

インサート・エフェクトで使用するエフェクトを選択します。使用できるエフェクトについては、121ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

3: Edit1 ‹ EDIT 1 ›
4: Edit2 ‹ EDIT 2 ›

フロント・パネルの INSERT FX [EDIT1] ノブと [EDIT2] ノブにエフェクトのパラメーターをアサインします。

アサインできるパラメーターは、エフェクトのタイプによって異なります。121ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

5: Effect Parameter

“Type” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターの数、種類、効果はエフェクトのタイプによって異なります。パラメーターについては、121ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

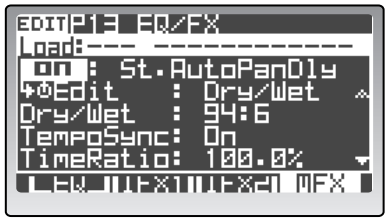
P13–4: MFX (Master Effect)

マスター・エフェクトに関するパラメーターです。
マスター・エフェクトは、各ティンバーの音色をミックスし、まとめたものに対して、リバーブ等の空間系のエフェクトをかける等して音色全体を整えます。

各ティンバー出力は、EQ とインサート・エフェクト通過後、1つにまとめられ、マスター・エフェクトに入力されます。マスター・エフェクトの出力は、MAIN OUT端子に送られます。

note このページは、フロント・パネルの TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティンバーにかかわらず、各ティンバーで共通のページです。

IndOut 側出力にマスター・エフェクトはかかりません。



0: Load (Load Template) **[001…128]**

マスター・エフェクトのテンプレートをロードします。カーソル [▲/◀] キーを押してカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルを回すと、テンプレートがロードされます。

テンプレートをロードすると、エディット中の設定に上書きされますので注意してください。

note 本体に内蔵されたテンプレートのほかに、自分で作成した設定をテンプレートにすることもできます。テンプレートについては、33 ページ「他のティンバー音色のロード / テンプレート機能」を参照してください。

1: MFX ON/OFF ‹ ON › **[OFF, ON]**

マスター・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯します。

2: Type (Effect Type)
[No Effect, St.Compressor…Talking Mod]

マスター・エフェクトで使用するエフェクトを選択します。使用できるエフェクトについては、121ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

3: Edit ‹ EDIT ›

フロント・パネルの MASTER FX [EDIT] ノブに、マスター・エフェクトのパラメーターをアサインします。

アサインできるパラメーターは、エフェクトのタイプによって異なります。121ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

4: Effect Parameter

“Type” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターの数、種類、効果はエフェクトのタイプによって異なります。パラメーターについては、121ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

4. ARPEGGIATOR

アルペジエーターに関するパラメーターです。

note **RADIAS** は、プログラムごとにアルペジエーターを 1 つ搭載しています。アルペジエーターは、複数のティンバーにアサインできますが、すべて同じ動作になります。

Front Panel Parameter

フロント・パネルの ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER セクションで設定できるパラメーターです。

“*” が付いているパラメーターは、ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT]キーでARPEGGIATORを選択してから設定します。

ON (Step Sequencer/Arpeggiator On) ‹ ON ›

[Off, On]

アルペジエーターのオン、オフを切り替えます。Onにするとキーが点灯します。

フロント・パネルの [ON] キーのみで設定できるパラメーターです。

note オンにすると、2 つのステップ・シーケンサーもオンになります。

LATCH* [Off, On]

アルペジエーターのラッチ動作を設定します。

On（キー点灯）
鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けます。

Off（キー消灯）
鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏を停止します。

フロント・パネルの [LATCH] キーのみで、設定できるパラメーターです。

TYPE* (/STEP REC)

ティンバーにアルペジエーターがアサインされているときは、アルペジオ・タイプの選択キーとなり、押すたびにアルペジオ・タイプが切り替わります。

アルペジオ・タイプについては、97 ページ「Type (Arpeggio Type) ‹ TYPE (/STEP REC) ›」を参照してください。

SELECT

[Off, ARPEGGIATOR, STEP SEQ1, STEP SEQ2]

各ティンバーにアルペジエーター、またはステップ・シーケンサーをアサインします。

Off
ティンバーにアルペジエーター、ステップ・シーケンサーをアサインしません。

ARPEGGIATOR
ティンバーにアルペジエーターをアサインします。
鍵盤などでトリガーをかけ、アルペジエーターを動作させると、設定されているアルペジオ・パターンでティンバーが発音します。

STEP SEQ1
ティンバーにステップ・シーケンサー 1 をアサインします。
鍵盤などでトリガーをかけ、ステップ・シーケンサーをスタートさせると、設定されているシーケンス・パターンでティンバーが発音します。

STEP SEQ2
ティンバーにステップ・シーケンサー 2 をアサインします（☞「STEP SEQ1」）。

note ステップ・シーケンサーのリンク機能（☞ 100 ページ「S.SeqLink (Sequencer Link)」）がオンのときは、ここで StpSeq1 と StpSeq2 のどちらを選んでいても、ステップ・シーケンサー 1 と 2 両方のシーケンス・パターンを連続で再生します。

note アルペジエーターを起動する MIDI チャンネルは、グローバル MIDI チャンネルと、アルペジエーターがアサインされているティンバーの MIDI チャンネルになります（☞ 103 ページ「アルペジエーター、ステップ・シーケンサーが起動する MIDI チャンネル」）。

GATE*

97 ページ「Gate Time (Gate Time Offset) ‹ GATE ›」を参照してください。

TEMPO

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。
97 ページ「Tempo ‹ TEMPO ›」を参照してください。

TAP TEMPO*(REST/TIE)

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。
キーを数回軽く押すことによって設定します。

P14 ARPEGGIATOR

P14–1: COMN (Arpeggiator Common)

アルペジエーター全体に関するパラメーターです。

このページの “Tempo” と “KeySync” 以外のパラメーターは、現在選択中のティンバーでアルペジエーターがアサインされていないときは設定できません。

1: Tempo ‹ TEMPO › [20.0…300.0]

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。
値を大きくするほど、演奏のテンポが速くなります。

グローバル・モードP03: MIDI ページの “Clock” (☞ p.117) が External のとき、“Tempo” の設定は無効になります。

note “Tempo” の設定は、モジュレーション・シーケンサー、ステップ・シーケンサーの再生スピードにもなります。

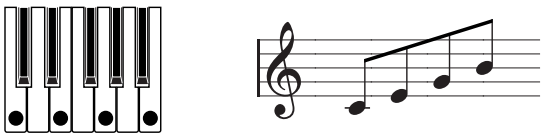
2: KeySync [Off, On]

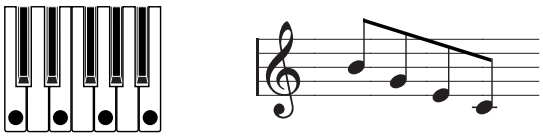
アルペジエーター、ステップ・シーケンサーと鍵盤の同期を設定します。Onにすると、鍵盤を押さえたときに、常にアルペジオやステップ・シーケンサーを記録したデータの先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するような時に、この機能を使って小節の頭を合わせることができます。

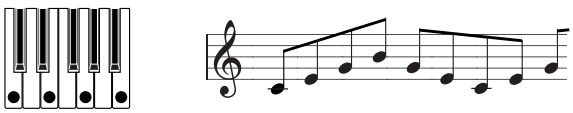
3: Type (Arpeggio Type) ‹ TYPE (/STEP REC) › [Up…Trigger]

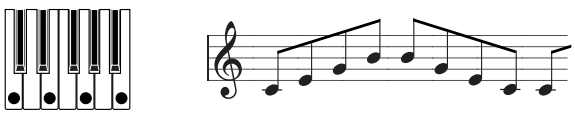
アルペジオ・タイプを選択します。

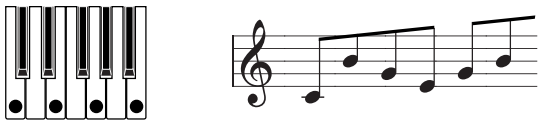
Up

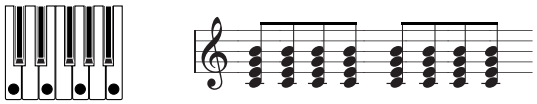
音程の低い方から高い方へ発音します。

Down

音程の高い方から低い方へ発音します。

Alt1

UpとDownを繰り返して発音します。(最高音と最低音で1回発音します)

Alt2

UpとDownを繰り返して発音します。(最高音と最低音で2回発音します)

Random

ランダムに発音します。

Trigger

実際に押さえている鍵盤の音を和音で発音します。
トリガーのタイミングは “Tempo” の設定で決まります。
“Range” の設定は、無効になります。

note P04–1: VOICEページの “Assign (Voice Assign)” で設定したティンバーの最大発音数以上の鍵盤が押されたときは、低い音程から最大発音数の数だけの音が発音します。

4: Range (Octave Range) [1…4 octave]

アルペジオの音域を、オクターブ単位で設定します。

5: Resolutn (Resolution) [𝅘𝅥𝅯1/32…𝅝 1/1]

“Tempo” で設定したテンポに対するレゾリューション（発音の間隔）を設定します。テンポに対して、設定した音符で各ステップが発音します。例えば、♩1/4 にすると、テンポに対して4分音符のタイミングで各ステップが発音します。

6: LastStep [01…32]

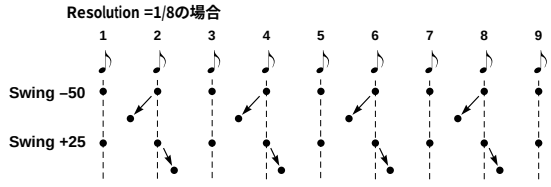
アルペジエーターのステップの長さを設定します。この設定によって、演奏時のオン、オフ繰り返し周期が決まります。

7: Gate Time (Gate Time Offset) ‹ GATE › [–100…+100]

ゲート・タイム（発音する音の長さ）のオフセットを設定します。P14–3: ARPEGGIATOR – GATE タブ・ページで設定した各ステップのゲート・タイムを変化させ、演奏の幅を広げます。
＋の値にするとゲート・タイムより長くなり、－の値にすると短くなります。
また、フロント・パネルの[GATE]ノブによってリアルタイムにコントロールできます。

8: Swing [–100…+100%]

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。



9: ScanBotom **[C-1...G9]**

10: ScanTop **[C-1...G9]**

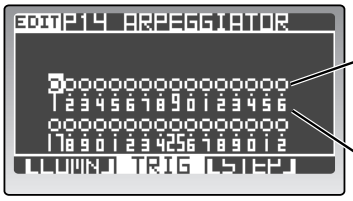
アルペジオが動作する鍵盤の範囲を設定します。“ScanBotom”で鍵盤の下限、“ScanTop”で鍵盤の上限を設定します。設定した範囲の鍵盤を押さえたときにアルペジオ動作します。

P14–2: TRIG (Arpeggiator Step On/Off)

アルペジオ・パターンをステップ単位でオン、オフします。単純になりがちなアルペジオ演奏に幅を広げます。

note P16–5: UTILITY – ARPタブ・ページの“CopyArpStep”機能により、他プログラムのアルペジエーターのステップ・オン、オフ設定をコピーすることができます（☞ 110ページ「CopyArpStep」）。

P14–2: ARPEGGIATOR – TRIGタブ・ページでは、各ステップの発音のオン、オフを表示します。



1: Trigger (Step On/Off) **[–, o]**

1～16のステップごとのオン、オフを設定します。
P14–1: ARPEGGIATOR – COMNタブ・ページの“LastStep”で設定したステップまでが有効になります。

– (Off)

このステップのノートは発音しません。

o (On)

このステップのノートは発音します。

P14–3: STEP (Arpeggiator Step Parameters)

アルペジエーターによって発音するノートのゲート・タイム（発音する音の長さ）、ベロシティ値をステップ単位で設定します。機械的になりがちなアルペジエーターの演奏にリズム感、グルーブ感を与えます。

note P16–5: UTILITY – ARP/STEP SEQ UTILITY タブ・ページの“CopyArpStep”で、他のプログラムのアルペジエーター設定をコピーすることができます（☞ 110ページ「CopyArpStep」）。

note この設定の有効長（繰り返し周期）は、オン、オフの有効長と同様にP14–1: ARPEGGIATOR – COMNタブ・ページの“LastStep”によって設定されます。

note ステップでのアルペジオ・パターンを発音させないようにするには、P14–2: ARPEGGIATOR – TRIG タブ・ページで設定してください。

1: Step **[01...32]**

エディットするステップを選択します。
選択できるステップの最大値は、P14–1: ARPEGGIATOR – COMNタブ・ページの“LastStep”で設定したステップ数です。

2: GateTime **[001...099, TIE]**

“Step”で選択したステップのゲート・タイムを設定します。値を大きくするほど音が長くなり、TIEにすると次のノートまで発音します。

3: Velocity **[001...127, KEY]**

“Step”で選択したステップのベロシティ値を設定します。

1～127にすると、常に設定したベロシティ値で発音します。Keyにすると、アルペジエーター再生開始時に打鍵したベロシティ値で発音します。

4: Trigger **[–, o]**

“Step”で選択したステップのオン、オフを設定します。
P14–2: ARPEGGIATOR – TRIGタブ・ページの“Trigger”と同様です。

5. Step Sequencer

ステップ・シーケンサーに関するパラメーターです。

RADIASではステップ・シーケンサーを2基搭載しています。各ステップ・シーケンサーを複数のティンバーにアサインできます。このときは、複数のティンバーすべてが同じ動作になります。

Front Panel Parameter

フロント・パネルのARPEGGIATOR/STEP SEQUENCERセクションで設定できるパラメーターです。

“＊” の付いているパラメーターは、[SELECT] キーでStepSeq1またはStepSeq2を選択して、設定します。

ON (Step Sequencer/Arpeggiator On) ‹ ON ›

[Off, On]

すべてのステップ・シーケンサーのオン、オフを切り替えます。Onにするとキーが点灯します。

フロント・パネルの [ON] キーのみで設定できるパラメーターです。

note オンにすると、アルペジエーターもオンになります。

LATCH* [Off, On]

鍵盤から手を離したときのステップ・シーケンサーの動作を設定します。

On（キー点灯）
鍵盤から手を離してもシーケンス演奏を続けます。

Off（キー消灯）
鍵盤から手を離すとシーケンス演奏を停止します。

フロント・パネルの [LATCH] キーのみで設定できるパラメーターです。

(TYPE/)STEP REC*

ティンバーにステップ・シーケンサー 1または2がアサインされているときは、録音開始キーとなります。

SELECT (Arpeggiator/Step Sequencer Select) ‹ SELECT ›

[Off, ARPEGGIATOR, STEP SEQ1, STEP SEQ2]

各ティンバーにアルペジエータ、またはステップ・シーケンサーをアサインします。
説明は、96ページ「SELECT」を参照してください。

note ステップ・シーケンサーを起動する MIDI チャンネルは、グローバル MIDI チャンネルと、ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーの MIDI チャンネルになります。

GATE*

101ページ「GateTime」を参照してください。

TEMPO

ステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。
値を大きくするほど、演奏のテンポが速くなります。P14–1: ARPEGGIATOR – COMN タブ・ページの “Tempo” で設定できます。

note グローバル モード P03: MIDI ページの “Clock”（☞ p.117）が External のとき、“Tempo” の設定は無効になります。

note “Tempo” の設定は、アルペジエーター、モジュレーション・シーケンサーの再生スピードにもなります。

(TAP TEMPO) REST/TIE*

ステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。曲などに合わせて、複数回軽く押すことによって、テンポを設定します。
ステップ・シーケンサーの録音中には、休符（レスト）/ タイの入力キーとなります。休符を入力するには、鍵盤の代わりに、このキーを押します。タイを入力するには、鍵盤を押さえながら、このキーを押します。

P15 STEP SEQ

P15–1: COMN (STEP SEQ1 Common)

現在選択しているティンバーにステップ・シーケンサー 1、またはステップ・シーケンサー 2 がアサインされていない場合は、ディスプレイに “No Selected” と表示され、このページのパラメーターは設定できません。

1: LastStep [01...64]

ステップ・シーケンサー 1のステップ数を設定します。
設定したステップ数が、シーケンサー 1の長さになります。

“S.SeqLink” が Offのときは、1～32 ステップの範囲で設定できます。
“S.SeqLink” が Onのときは、1～64 ステップの範囲で設定できます。

note ここでの設定は、録音時に記録したステップ数に自動的に設定しなおされます。

2: RunMode [OneShot, Loop, Step]

ステップ・シーケンサー 1の再生方法を設定します。

OneShot
鍵盤を押さえると、録音されているシーケンス・データを1回再生します。

Loop
鍵盤を押さえている間、録音されているシーケンス・データをループ再生します。

Step
鍵盤を押さえるたびに、録音されているシーケンス・データの１ステップだけを再生し、次のステップに進みます。押している鍵盤をすべて離すと再生が停止します。

note Step での再生は鍵盤によってゲートされますので、フロント・パネルの [LATCH] キー、[GATE] ノブと、“Gate Time”、“Swing” パラメーターによる設定が無効になります。

3: Resolutn (Resolution) [𝅘𝅥𝅯1/32…𝅝1/1]
“Tempo”で設定したテンポに対するレゾリューション（発音の間隔）を設定します。テンポに対して、設定した音符で各ステップが発音します。例えば、♩1/4 にすると、テンポに対して4分音符のタイミングで各ステップが発音します。

4: Transpose [Off, On]
鍵盤を押さえて、ステップ・シーケンサー１を再生したとき、押さえた鍵盤の位置に応じて、ピッチを変えるかどうかを設定します。

Onにすると、“Base Note”の値から、押さえた鍵盤の位置までの差分に応じて、発音のピッチが変わります。例えば、BaseNoteよりも半音低い鍵盤を押さえると、発音のピッチは半音低くなります。ベース・パターンや和音などの音程のある楽器のシーケンス・パターンに適しています。

Offにすると、常に同じ音程で演奏します。ドラム・パターンなどのシーケンスに適しています。

note “ScanBotom“ と “ScanTop“ で、ステップ・シーケンサーが再生を開始する鍵盤の範囲を設定します。

5: BaseNote [C-1…G9]
ステップ・シーケンサー１再生時に、基準となるノートナンバーを設定します。例えば、C4に設定した場合、鍵盤のC4を押さえると、記録されているピッチで発音します。

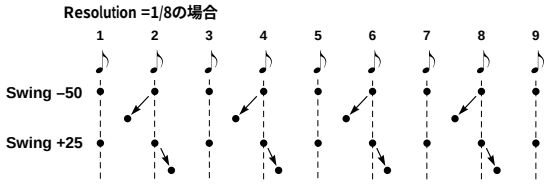
note “BaseNote” の値は、ステップ・シーケンサー録音終了時、録音されたデータの中で、一番低いノートに自動的に設定しなおされます。

6: GateTime (Gate Time Offset) ‹ GATE ›
[–100…+100]
ゲート・タイム（発音する音の長さ）のオフセットを設定します。P15–3: STEP SEQ1 – STEPタブ・ページ（☞ p.101）で設定した各ステップのゲート・タイムに対して変化を与えて、演奏の幅を広げます。

＋の値にすると設定値より長くなり、－の値にすると短くなります。

note ステップ・シーケンサー再生時に、フロント・パネルの [GATE] ノブでゲート・タイムをリアルタイムにコントロールできます。

7: Swing [–100…+100 %]
ステップ・シーケンサー再生時に、先頭から偶数番目の音のタイミングをずらします。



8: ScanBotom (Scan Bottom) [C-1…G9]
9: ScanTop (Scan Top) [C-1…G9]
ステップ・シーケンサー１が再生を開始する鍵盤の範囲を設定します。“ScanBotom“ で鍵盤の下限、“ScanTop“ で鍵盤の上限を設定します。設定した範囲の鍵盤を押さえたときに、ステップ・シーケンサーが再生を開始します。

10: S.SeqLink (Sequencer Link) [Off, On]
ステップ・シーケンサー１とステップ・シーケンサー２をリンクします。

Off
ステップ・シーケンサー１とステップ・シーケンサー２が、個別に動作します。

On
ステップ・シーケンサー１とステップ・シーケンサー２をリンクします。最大64 ステップのシーケンスになります。録音可能なステップ数も最大64ステップになります。

シーケンス・データは、常にシーケンサー１→シーケンサー２の順で再生します。シーケンサー２から再生したい場合は、P16–5: UTILITY – ARPタブ・ページの “SwapStepSeq“ でシーケンス・データを入れ替えてください（☞ 110 ページ「SwapStepSeq」）。

note ２つのシーケンサーをリンクさせたときの動作に関するパラメーターは、“BaseNote“ を除いてシーケンサー１の設定が優先になります。

P15–2: TRIG (STEP SEQ1 Trigger)
P15–2: STEP SEQ1 – TRIG タブ・ページでは、各ステップの発音のオン、オフを設定します。

1: NoteSel (Note Select) [Trigger, Drum01…Drum16, C-1…G9]

エディットするノートの種類を指定します。指定したノートの種類によって、下に表示される各ステップのオン、オフ表示が変わります。

発音の状態
○: 発音する
ー: 発音しない
ステップ・ナンバー

Trigger

“Trigger”（☞ 101ページ「Trigger」）の設定を表示します。“Trigger”がオンのステップには○が表示されます。オフのステップには–が表示されます。

Drum01…Drum16

ドラム・インストを指定します。ティンバーにドラムキットを使用している場合に有効です。指定したドラム・インストが発音するステップには○が表示されます。

“Trigger”（☞ 101 ページ「Trigger」）の設定がーの場合、指定したドラム・インストが発音するステップでも–が表示されます。

C-1…G9

ノート・ナンバーを指定します。指定したドラム・インストが発音するステップには○が表示されます。

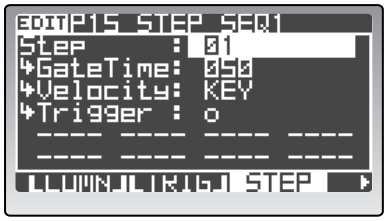
“Trigger”（☞ 101 ページ「Trigger」）の設定がーの場合、指定したノート・ナンバーが発音するステップでもーが表示されます。

2: Step On/Off [–, o]

ステップのオン、オフを設定します。
カーソル・キーでオン、オフ表示に移動し、[PROGRAM/VALUE]ダイヤルでオン・オフを設定します。

P15–3: STEP (STEP SEQ1 Step)

ステップ・シーケンサーに録音されたデータを、ステップ単位でエディットします。録音したデータの調整に便利な機能です。



1: Step [01…64]

エディットするステップ・ナンバーを選択します。

選択できるステップは、“LastStep ”で設定したステップまでです。

2: GateTime [001…099, TIE]

各ステップで発音するノートの長さ（ゲート・タイム）を設定します。

値を大きくするほど音が長くなり、TIEにすると次のステップまで発音が持続します。

note 同じステップ内のノートは、ノート・ナンバーにかかわらず、同じゲート・タイムになります。

3: Velocity [001…127, KEY]

各ステップで発音するノートのベロシティ値を設定します。
1～127にすると、常に設定したベロシティ値で発音します。
KEY にすると、ステップ・シーケンサー再生開始時に打鍵したベロシティ値で発音します。

note 同じステップ内のノートは、ノート・ナンバーにかかわらず、同じベロシティ値になります。

4: Trigger [–, o]

各ステップのオン、オフを設定します。
○にすると、そのステップを発音します。
ーにすると、そのステップは発音しません。

--のステップを○にすると、以前に指定してあったノート・ナンバーが設定されます。以前にノートが設定されていないステップの場合は、以下のルールでノート・ナンバーが設定されます。

- ステップ・シーケンサーをアサインしているティンバーがドラムキットを使用している場合は、DrumKit Inst=01 のノート・ナンバーが設定されます。
- ステップ・シーケンサをアサインしているティンバーがドラムキットを使用していない場合は、C4 のノート・ナンバーが設定されます。

5: Trigger Note 1…8 [C-1…G9, ---]

各ステップで発音するノート・ナンバーを設定します。最大で8音まで設定できます。

C-1 ～ G9

設定したノート・ナンバーで発音します。

発音しません。

P15–4: COMN (STEP SEQ2 Common)

ステップ・シーケンサー2を設定します。パラメーターの内容は、ステップ・シーケンサー 1と同様です。

P15–1: STEP SEQ1 – COMN タブ •ページの “S.SeqLink“ が On にして 2 つのステップ・シーケンサーをリンクしているときは、ステップ• シーケンサー2 の各ステップのパラメーターを P15: STEP SEQ1 •ページで設定します。P15–4: COMN タブ •ページ以降では “No Selected” と表示され、ステップ・シーケンサー2 のパラメーターは設定できません。

1: LastStep [01…32]
2: RunMode [OneShot…Step]
3: Transpose [Off, On]
4: BaseNote [C-1…G9]
5: GateTime (Gate Time Offset) ‹GATE› [–100…+100]
6: Resolutn (Resolution) [𝅘𝅥𝅯1/32…𝅝 1/1]
7: Swing [–100…+100 %]
8: ScanBotom (Scan Bottom) [C-1…G9]
9: ScanTop (Scan Top) [C-1…G9]

ステップ・シーケンサー 1のパラメーターと同様です。

☞ 99ページ「P15–1: COMN (STEP SEQ1 Common)」

P15–5: TRIG (STEP SEQ2 Trigger)

1: NoteSel [Trigger, Drum01…Drum16, C-1…G9]

2: Trigger (Step On/Off) [–, o]

ステップ・シーケンサー 1のパラメーターと同様です。

☞ 100ページ「P15–2: TRIG (STEP SEQ1 Trigger)」

P15–6: STEP (STEP SEQ2 Step)

1: Step [01…32]
2: GateTime [001…099, TIE]
3: Velocity [001…127, KEY]
4: Trigger [–, o]
5: Trigger Note 1…8 [C-1…G9, ---]

ステップ・シーケンサー 1のパラメーターと同様です。

☞ 101ページ「P15–3: STEP (STEP SEQ1 Step)」

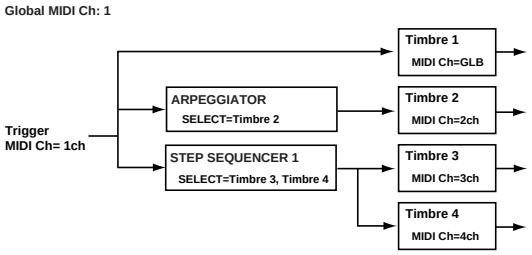
アルペジエーター、ステップ・シーケンサーが起動する MIDI チャンネル

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーを起動する MIDI チャンネルは、グローバル MIDI チャンネルとアルペジエーター、ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーの MIDI チャンネルになります。

設定 1

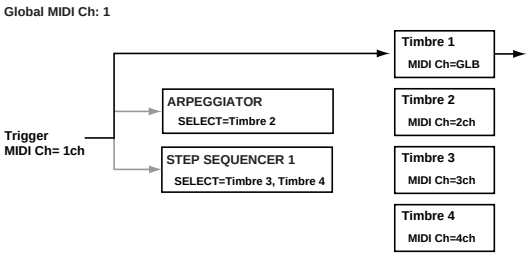
アルペジエーター、ステップ・シーケンサーで発音させるティンバーは、ARPEGGIATOR/ STEP SEQUENCER [ON] キーによってオン、オフの切り替えが可能となります。演奏中に鍵盤で発音させるティンバーと同時に発音させたり、ミュートさせたりできます。

アルペジエーター / ステップ・シーケンサー・オン時



ティンバー 1 : Trigger MIDI Ch=1のノート・オンで発音。
ティンバー 2: アルペジエーターが出力するノート・オンで発音。
ティンバー 3: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。
ティンバー 4: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。

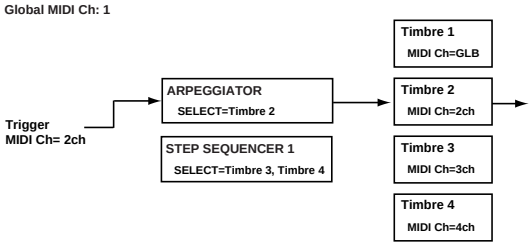
アルペジエーター / ステップ・シーケンサー・オフ時



ティンバー 1 : Trigger MIDI Ch=1のノート・オンで発音。
ティンバー 2: アルペジエーターが起動しないので発音しない。
ティンバー 3: ステップ・シーケンサー 1 が起動しないので発音しない。
ティンバー 4: ステップ・シーケンサー 1 が起動しないので発音ししない。

設定 2

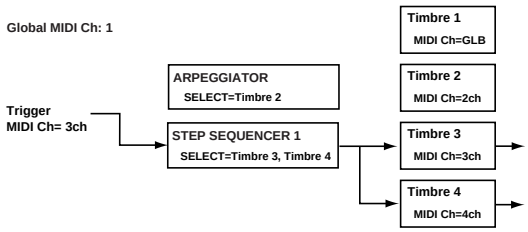
[TIMBRE SELECT] キーでグローバル MIDI チャンネル以外に設定したティンバーを選択して鍵盤を弾いたり、グローバル MIDI チャンネル以外に設定した MIDI チャンネルでノート・オン情報を入力することによって、アルペジエーター やステップ・シーケンサーを個別の MIDI チャンネルでトリガーすることが可能です。



ティンバー 2: アルペジエーターが出力するノート・オンで発音。

設定 3

ステップ・シーケンサー 1を別の MIDI チャンネルに設定した複数のティンバーにアサインした場合、複数設定されている MIDI チャンネルのノート情報によってステップ・シーケンサー 1が起動します。



ティンバー 3: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。
ティンバー 4: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。

6. Vocoder Parameters

ボコーダーに関するパラメーターです。

ボコーダーがオンのプログラムで、TIMBRE SELECT [VOCODER] キー、[EDIT] キーの順に押して、ボコーダー・エディット・モードに入り、パラメーターを設定します（☞ 56ページ「ボコーダーのエディット」）。

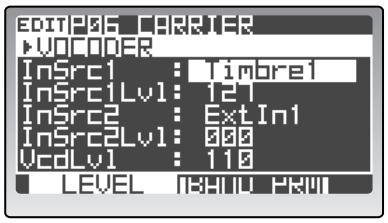
P1: NAME、P2: COMMONページのパラメーターは、プログラム・エディット・モードと共通です。これらのパラメーターについては、74 ページ「P01 NAME」、74ページ「P02 COMMON (Program Common Parameters)」を参照してください。

P06 CARRIER

ボコーダー効果がかかるキャリアに関するパラメーターです。

P06–1: LEVEL

キャリアの選択、キャリアの入力レベル、キャリア側の出力レベルを設定します。
RADIASのボコーダーでは、“ 入力ソース1”と“ 入力ソース2” の 2 つの入力ソースをミックスした信号がキャリアとなります。



1: InSrc1 (In Source 1) **[Timbre1…4]**
入力ソース1をティンバー 1～4の中から選びます。
ティンバーのアンプ・セクション出力（インサート・エフェクトへ入力される前の信号）をモノ・ミックスした信号が入力ソースになります。

2: InSrc1Lvl (In Source 1 Level)❮ SRC1 ❯ **[000…127]**
入力ソース1の音量を設定します。

3: InSrc2 (In Source 2) **[ExtIn1…IntBusR]**
入力ソース2を選択します。

ExtIn1
INPUT1端子が入力ソース2になります。

IntBusL+R
内部バス（プログラム出力）L+R チャンネル（モノ・ミックス）が入力ソース2になります。

note 内部バスのルーティングについては、5 ページ「プログラムの構成」の図を参照してください。

IntBusL
内部バスLチャンネルが入力ソース2になります。

IntBusR
内部バスRチャンネルが入力ソース2になります。

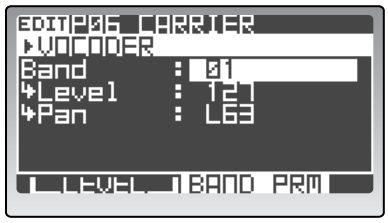
note 内部バスを入力ソースとして使用する場合は、あらかじめプログラム・エディット・モード P03–2: TIMBRE – OUT タブ・ページで、ティンバーの出力を内部バスにアサインする必要があります（☞ 78 ページ「P03–2: OUT (Timbre Output)」）。

4: InSrc2Lvl (In Source 2 Level) ❮ SRC2 ❯ **[000…127]**
入力ソース2の音量を設定します。

5: VcdLvl (VOCODER LEVEL) ❮ VC LEVEL ❯ **[000…127]**
ボコーダの出力レベルを設定します。

P06–2: BAND PRM (Band Parameters)

キャリア側の 16 個のフィルターに対して、出力レベルとパンポット（定位）を設定します。
出力レベルとパンポットの設定は、カーソル・キーと[PROGRAM/VALUE] ダイヤルのほかに、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで LEVEL（MOD1）または PAN（MOD2）を選び、16個のノブで設定することもできます（☞ 57 ページ「フィルターの設定」）。



1: Band **[01…16]**
出力レベル、またはパンポットを設定するフィルターを選択します。

note 16 個のノブでエディットするときは、左から順に 1、2、3 バンド・・・となります。

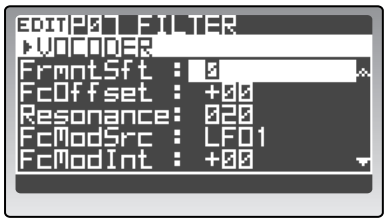
2: Level ❮ LEVEL ❯ **[000…127]**
フィルターの出力レベルを設定します。

3: Pan ❮ PAN ❯ **[L63…CNT…R63]**
フィルターのパンポットを設定します。

P07 FILTER

キャリア側のバンドパス・フィルターとモジュレーター側のエンベロープ・フォロワーに関するパラメーターです。ボコーダーのキャラクターを作るうえで使用頻度の高いパラメーターです。

P07–1: FILTER



1: FrmntSft (Formant Shift) ‹ FRMNT SHIFT › [–2…+2]

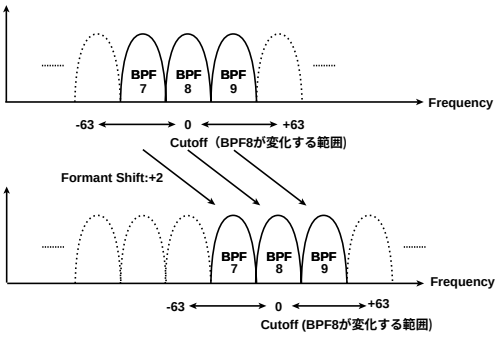
キャリア側バンドパス・フィルターの各カットオフ周波数をシフトします。ボコーダー出力のキャラクターを大幅に変更することができます。

2: FcOffset (Frequency Offset) ‹ FC OFFSET › [–63…+63]

キャリア側バンドパス・フィルターの各カットオフ周波数を調節します。

“FrmntSft”と“FcOffset”の関係

“Formant Shift”=0、“FcOffset”=0 のときにモジュレーター側のバンドパス・フィルターの各カットオフ周波数に一致した特性になります。“FcOffset”は、“Formant Shift”によってシフトした結果に対して上下各2段の範囲（“Formant Shift”と組み合わせると上下各4段）で連続的に特性を変化させます。



3: Resonance ‹ RESONANCE › [000…127]

各バンドパス・フィルターのレゾナンス量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音域を強調します。

4: FcModSrc (Fc Modulation Source) ‹ FC MOD SRC › [EG1…MIDI5]

“FcOffset”にかけるモジュレーション・ソースを選択します。選択できるモジュレーション・ソースは、プログラム・パラメーターのバーチャル・パッチのモジュレーション・ソース（“Source”）と同じです。

詳しくは、91 ページ「Source ‹ SOURCE ›」を参照してください。

5: FcModInt (Fc Modulation Intensity) ‹ FC MOD INT › [–63…+63]

“FcOffset”にかけるモジュレーション効果の深さを設定します。

6: E.F.Sens (Envelope Follower Sens) ‹ E.F.SENS › [000…127]

モジュレーターのエンベロープ・フォロワーの感度を設定します。

値を小さくすると、P08–1: MODULATORページの“Source”で設定した入力信号の立ち上がり、立ち下りを素早く検出します。

値を大きくすると、逆にゆっくりした変化になり、アタックのないリリースの長い音になります。127にすると、一番初めに入力された信号の特性を保持（ホールド）し続けます。以後、入力の有無に関係なく保持された特性で発音します。

無入力時に値を 127 にすると、それ以後音声を入力しても、出力しなくなります。

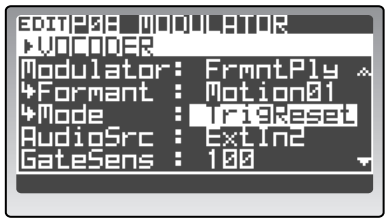
note RADIAS でホールド設定（127）にしたときのキャリア信号の特性をプログラム・データとして保存できますが、RADIAS Sound Editor ソフトウエアでこの特性データをプログラム・データへ記録する場合は一度プログラム・ダンプを行ってください。

P08 MODULATOR

モジュレーターに関するパラメーターです。

モジュレーター側には声を入力し、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。

P08–1: MODULATOR



1: Modulator (Modulator Select) ‹ MODULATOR › [Audio, FrmntPly]

設定によって最大ボイス数が変わります。

Audio

“AudioSrc”で選択した入力ソースがモジュレーターになります。

FrmntPly
RADIASのフォルマント・モーション機能によって記録したフォルマント・モーション・データがモジュレーターになります。
フォルマント・モーション・データの記録方法については、58ページ「フォルマント・モーション機能」を参照してください。

2: Formant (Formant Motion Select) [Motion01…Motion16]

フォルマント・モーション・データを選択します。
“Modulator”がFrmntPlyのときに表示され、設定できます。

フォルマント・モーション・データを新たに記録をすると、選択しているフォルマント・モーション・データはエディット状態になり、フォルマント・モーション・データ番号の最後に“*”が表示されます。

ライトせずに別のフォルマント・モーション・データを選択すると、エディット中のフォルマント・モーション・データは失われます。（☞ 59 ページ「フォルマント・モーション・データをライトする」）

note フォルマント・モーション・データのライト時に、ダイアログの“To”でデータ・ナンバーを変更しライトすると、“Formant”もダイアログで変更したナンバーになります。（☞ 59 ページ「フォルマント・モーション・データをライトする」）

3: Mode (Formant Motion Play Mode) [FreeRun, TrigReset]

フォルマント・モーション・データの再生方法を設定します。
“Modulator”がFrmntPlyのときに表示され、設定できます。

FreeRun
フォルマント・モーション・データの先頭から終わりまでをループ再生します。

TrigReset
鍵盤が押されるたびに、フォルマント・モーション・データを先頭から再生します。

MIDI フォルマント・モーション・データをトリガーするMIDIチャンネルは、“InSrc1”で選択したティンバーに設定されているチャンネルになります。

4: AudioSrc (Audio Source) [ExtIn2…IntBusR]

モジュレーターへの入力ソースを選択します。

ExtIn2
INPUT2端子からの入力がモジュレーターになります。
マイクを接続して声を入力するときに選びます。

IntBusL+R
内部バス（プログラム出力）L+Rチャンネルがモジュレーターになります。

IntBusL
内部バスLチャンネルがモジュレーターになります。

IntBusR
内部バスRチャンネルがモジュレーターになります。

note 入力ソースに内部バスを使用する場合は、あらかじめプログラム・エディット・モード P03 –2: TIMBRE – OUT タブ・ページでティンバーの出力を内部バスにアサインする必要があります（☞ 78 ページ「P03–2: OUT (Timbre Output)」）。

5: GateSens [000…127]

入力ソースに対するゲートの反応速度を設定します。
値を小さくすると、ゲートが速く動作し、ボコーダー音の減衰が速くなります。
値を大きくすると、ゲートがゆっくりと動作し、ボコーダー音の減衰が長くなります。

note ゲートは、“Threshold”の設定によって動作が変わります。“Threshold”の値が大きい場合に効果がかかりやすく、値が0の場合には効果がかかりません。

6: Threshold ‹ THRESHOLD › [000…127]

入力ソースをカットするレベルを設定します。
適切な値に設定すると、無入力時のノイズなどをカットすることができます。
値を大きくすると、入力ソースがカットされやすくなります。

値を大きくしすぎると、入力された音声がカットされてしまい、ボコーダー効果がかかりにくくなります。

7: HPF Level ‹ HPF LEVEL › [000…127]

入力ソースの高域成分をボコーダー出力へミックスする量を設定します。値を大きくすると、音声の子音に当たる部分を強調できます。

8: HPF Gate [Disable, Enable]

入力ソースの高域成分をボコーダー出力へミックスするときに、内部音源が発音するときだけ出力するか、“Source”に入力があるときは必ず出力するかを設定します。

Disable
入力ソースから信号が入力されているときは、必ず出力します。ギターを（エフェクトなどを介して）INPUT1端子に接続した場合に効果的です。

Enable
内部音源が発音するときだけ出力します。ボコーダー効果を内部音源のみへかける場合や、**RADIAS**を音源として使用しINPUT1端子に他のシンセサイザーを接続した場合に設定します。

9: DirectLvl (Direct Level) ‹ DIRECT LEVEL › [000…127]

モジュレーターへの入力ソースを直接出力する音量レベルを設定します。

7. Utility

コピー、初期化、スワップ（入れ替え）など、エディットを効率よく行うための機能です。

P16 UTILITY

P16–1: PROG (Program Utility)

プログラムに関するユーティリティです。

note プログラムをコピーした場合は、プログラムのライトを行ってください。

1: Edit [InitPROG...CopyVOCODER]

ユーティリティの機能を選択します。

InitPROG

選択しているプログラムのティンバー、エフェクト、ステップ・シーケンサー、アルペジエーター、モジュレーション・シーケンサーの各設定を初期化します。

1 “Edit” **で** InitPROG **を選びます。**

2 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、プログラムの初期化が完了します。

3 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

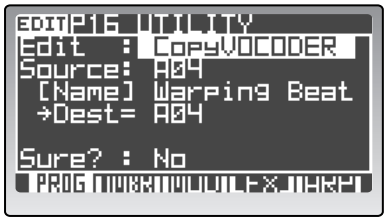
InitVOCODER

選択しているプログラムのボコーダー設定を初期化します。

“Edit” で InitVOCODER、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞「InitPROG」)

CopyVOCODER

選択しているプログラムのボコーダー設定に、他のプログラムのボコーダー設定をコピーします。



1 “Edit” **で** CopyVOCODER **を選びます。**

2 “Source” **でコピー元のプログラムを選びます。**
“Dest” にはコピー先のプログラムが表示されます。

3 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、ボコーダー設定のコピーが完了します。

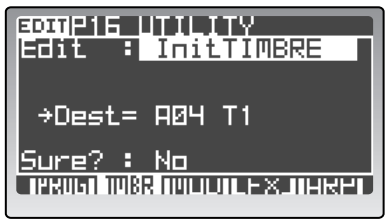
4 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

P16–2: TMBR (Timbre Utility)

ティンバーに関するユーティリティです。

1: Edit [InitTIMBRE...NameTemplate]

ユーティリティの機能を選択します。



InitTIMBRE

“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定を初期化します。
“Edit” で InitTIMBRE、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞「InitPROG」)

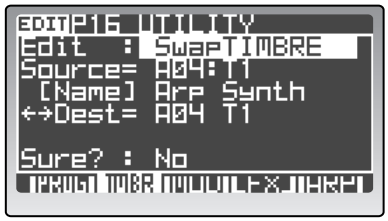
CopyTIMBRE

“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定に、他のティンバー設定をコピーします。

“Edit” で CopyTIMBRE、“Source” でコピー元のティンバー、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞「CopyVOCODER」)

SwapTIMBRE

“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定と、同じプログラムで使用されている別のティンバーの設定を入れ替えます。



1 “Edit” **で** SwapTIMBRE **を選びます。**

2 “Source” **で入れ換え先のティンバーを選択します。**
“Dest” には入れ替え元のティンバーが表示されます。

3 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**

“Sure?” に Completed と表示され、ティンバー設定の入れ換えが完了します。

4 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

MakeTemplate
“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定をテンプレートにします。

1 “Edit” **で** MakeTemplate **を選びます。**
“Source” にはテンプレートとして保存するティンバーが表示されます。

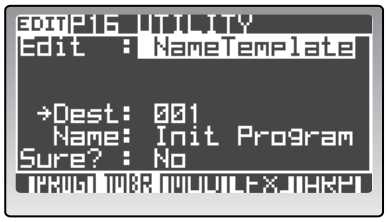
2 “Dest”**で保存先のテンプレート・ナンバー**(001～128)**を選びます。**

3 “Name” **で保存するテンプレートの名前を設定します。**
名前は最大で 12 文字まで設定できます。カーソル・キーでエディットする文字を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルで設定します。

4 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、テンプレートの保存が完了します。

5 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

NameTemplate
テンプレート名をエディットします。



1 “Edit” **で** NameTemplate **を選びます。**

2 “Dest” **で名前をエディットするテンプレート・ナンバー**（001 ～ 128）**を選びます。**

3 “Name” **で保存するテンプレートの名前を設定します。**
名前は最大で 12 文字まで設定できます。カーソル・キーでエディットする文字を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルで設定します。

4 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、テンプレート名のエディットが完了します。

5 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

P16–3: MOD (Mod Seq Utility)

モジュレーション・シーケンサーに関するユーティリティです。

1: Edit [InitModSeq...SwapModSeq]

ユーティリティの機能を選択します。

InitModSeq
現在選ばれているティンバーのモジュレーション・シーケンサーを初期化します。

1 “Edit” **で** InitModSeq **を選びます。**

2 “Dest” **で初期化するモジュレーション・シーケンサーを選びます。**
MOD1、MOD2、MOD3 を選択して初期化を実行した場合、選択したモジュレーション・シーケンサーだけが初期化されます。

タブ・ページ	パラメーター	値
MOD1: P12: MOD SEQ – SEQ1	“Knob”	None
MOD2: P12: MOD SEQ – SEQ2	“Motion”	Smooth
MOD3: P12: MOD SEQ – SEQ3	“Value”	0

ALL を選択して初期化を実行した場合、P12–1: MOD SEQ – COMN タブ・ページのパラメーターと 3 基のモジュレーション・シーケンサーが初期化されます。

タブ・ページ	パラメーター	値
P12: MOD SEQ – COMN	“Last Step”	16
	“SeqType”	Forward
	“RunMode”	Loop
	“KeySync”	Timbre
	“Resolutn”	♪1/16
P12: MOD SEQ – SEQ1	“Knob”	Pitch
	“Motion”	Smooth
	“Value”	0
P12: MOD SEQ – SEQ2	“Knob”	None
	“Motion”	Smooth
	“Value”	0
P12: MOD SEQ – SEQ3	“Knob”	None
	“Motion”	Smooth
	“Value”	0

3 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、モジュレーション・シーケンサーの初期化が完了します。

4 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

CopyModSeq
現在選ばれているプログラム、またはティンバーのモジュレーション・シーケンスに、他のプログラムやティンバーのモジュレーション・シーケンスをコピーします。

1 “Edit” **で** CopyModSeq **を選びます。**

2 “Source” **でコピー元のプログラム、ティンバー、モジュレーション・シーケンサーを選びます。**

3 “Dest” **でコピー先のモジュレーション・シーケンサーを選びます。**

4 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、モジュレーション・シーケンサーのコピーが完了します。

5 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

SwapModSeq
現在選ばれているプログラム、またはティンバーのモジュレーション・シーケンスと、同じプログラムのモジュレーション・シーケンスを入れ替えます。

1 “Edit” **で** SwapModeSeq **を選びます。**

2 “Source” **で入れ換え先のティンバーとモジュレーション・シーケンサーを選びます。**

3 “Dest” **で入れ替え元のモジュレーション・シーケンサーを選びます。**

4 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、モジュレーション・シーケンサーの入れ換えが完了します。

5 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

P16–4: FX (Effect Utility)
エフェクトに関するユーティリティです。

1: Edit [CopyInsFx...NameMFxTemp]
ユーティリティの機能を選択します。

CopyInsFx
現在選ばれているプログラム、またはティンバーのインサート・エフェクトに、他のプログラムやティンバーのインサート・エフェクトをコピーします。

“Edit” でCopyInsFX、“Source” でコピー元のプログラム、ティンバー、インサート・エフェクト、“Dest” でコピー先のインサート・エフェクト、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 109ページ「CopyModSeq」)

CopyMstFx
現在選ばれているプログラムのマスター・エフェクトに、他のプログラムのマスター・エフェクトをコピーします。

“Edit” でCopyMstFX、“Source” でコピー元のプログラム、“Sure?” でPress[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 107ページ「CopyVOCODER」)

MakeIFxTemp
現在選ばれているティンバーのインサート・エフェクトの設定をテンプレートにします。

“Edit” でMakeIFxTemp、“Source” でインサート・エフェクト、“Dest” で保存先を選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” でPress[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ「MakeTemplate」)

NameIFxTemp
インサート・エフェクトのテンプレート名をエディットします。

“Edit” でNameIFxTemp、“Dest” テンプレート・ナンバーを選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ「NameTemplate」)

MakeMFxTemp
現在選ばれているプログラムのマスター・エフェクトをテンプレートにします。

“Edit” でMakeMFxTemp、“Source” でマスター・エフェクト、“Dest” で保存先を選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ「MakeTemplate」)

NameMFxTemp
マスター・エフェクトのテンプレートの名前をエディットします。

“Edit” でNameMFxTemp、“Dest” テンプレート・ナンバーを選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ「NameTemplate」)

P16–5: ARP (Arpeggiator/Step Seq Utility)

1: Edit [InitArpStep…SwapStepSeq]

ユーティリティの機能を選択します。

InitArpStep

現在選ばれている プログラムのアルペジオ設定を初期化します。

“Edit”でInitArpStep、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 107ページ「InitPROG」）

CopyArpStep

現在選ばれているプログラムのアルペジオ設定に、他のプログラムのアルペジオ設定をコピーします。

“Edit”でCopyArpStep、“Source”でコピー元のプログラム、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 107ページ「CopyVOCODER」）

InitStepSeq

現在選ばれているプログラムのステップ・シーケンサーを初期化します。

“Edit”でInitStepSeq、“Dest”で初期化するステップ・シーケンサー、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 108ページ「InitModSeq」）

CopyStepSeq

現在選ばれているプログラムのステップ・シーケンスに、他のプログラムのステップ・シーケンサーをコピーします。

“Edit”でCopyStepSeq、“Source”でコピー元のプログラム、ステップ・シーケンサー、“Dest”でコピー先のステップ・シーケンサー、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 109ページ「CopyModSeq」）

SwapStepSeq

現在選ばれているプログラムの ステップ・シーケンス 1 とステップ・シーケンサー 2を入れ替えます。

1 “Edit” **で** SwapStepSeq **を選びます。**
“Source” と “Dest” には入れ換え先、入れ替え元のステップ・シーケンサーが表示されます。

2 “Sure?” **で** Press[YES] **を選び、**[EDIT/YES] **キーを押します。**
“Sure?” に Completed と表示され、ステップ・シーケンサーの入れ換えが完了します。

3 [EXIT/NO] **キーを押します。**
元の画面に戻ります。

ドラム・パラメーター

ドラムキットとドラム・インストに関するパラメーターです。

エディットするときは、[DRUM] キーを押してから、[EDIT] キーを押します。

1. Name

P01 NAME

P01–1: KIT (Drumkit Name)

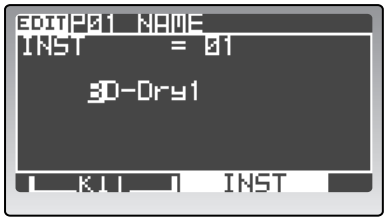
1: Name **[space, ! ...÷]**

ドラムキットの名前を設定します。使用できる文字、設定方法は、プログラム等と同様です。

設定の方法は、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

P01–2: INST (Drum Instrument Name)

名前を設定するドラム・インストは、16KEYS [SELECT] を PROGRAM の状態にして、[1]〜[16] キーで選択します。



1: Name **[space, ! ...÷]**

ドラム・インストの名前を設定します。使用できる文字、設定方法は、プログラム等と同様です。

名前の設定方法は、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

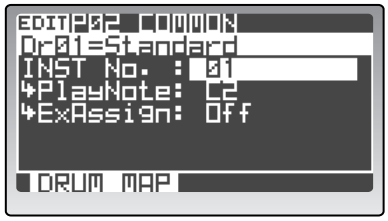
2. Drum Common

P02 COMMON

P02–1: DRUM MAP

ドラム・インストを1つずつ鍵盤にアサインして、ドラムキットを作成します。

アサイン方法は、62 ページ「ドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てる」を参照してください。



0: Load **[01-01...32-16, Tmp001...Tmp128]**

各ドラムキットのドラム・インストと音色テンプレートからパラメーター設定をロードします。カーソル [▲/◀] キーでカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルでドラム・インストまたはテンプレートを選択します。

1: PlayNote **[C-1...G9]**

“INST No.” で選択したインストをアサインする鍵盤を選びます。

note 1つの鍵盤に複数のドラム・インストをアサインすると、打鍵時に複数のドラム・インストが同時に発音します。

2: ExAssign **[Off, Group1, Group2]**

鍵盤にアサインしたドラム・インストをグループ化します。グループ化したインストは、後に押された鍵盤のインストを優先してモノフォニックで発音します。ハイハットのオープンとクローズなどの音色に有効です。

3. Drum Inst

ドラム・インストに関するパラメーターを設定します。
各パラメーターの内容は、ティンバーのパラメーターと同じです。詳しくは 73 ページ「プログラム・パラメーター」を参照してください。

エディットするドラム・インストは、16KEYS [SELECT] を PROGRAM の状態にして、[1]〜[16] キーで選択します。

エディットした設定を保存する場合は、必ず [WRITE] キーを押してライトを行ってください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（☞ 61 ページ「5. ドラムキット、ドラムキットの保存－ライト（WRITE）」）。

P05 PITCH

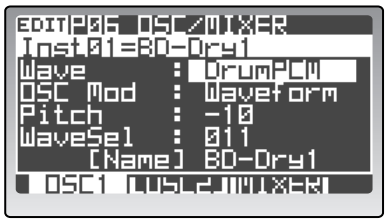
P05–1: PITCH

81 ページ「P05 PITCH」を参照してください。

ドラム・パラメーターでは、一部無効なパラメーターがあります。

P06 OSC/MIXER

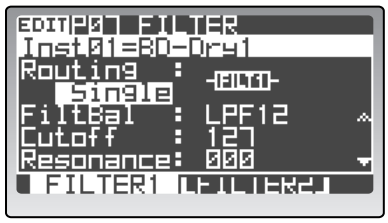
P06–1…3: OSC1, 2, MIXER



81 ページ「P06 OSC/MIXER」を参照してください。

P07 FILTER

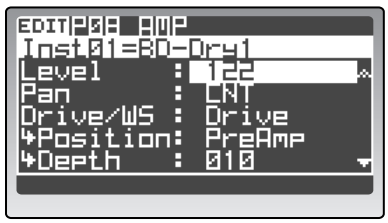
P07–1, 2: FILTER1, 2



105 ページ「P07 FILTER」を参照してください。

P08 AMP (Amplifier)

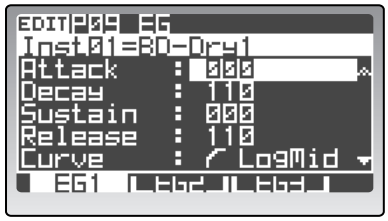
P08–1: AMP



88 ページ「P08 AMP (Amplifier)」を参照してください。

P09 EG (Envelope Generator)

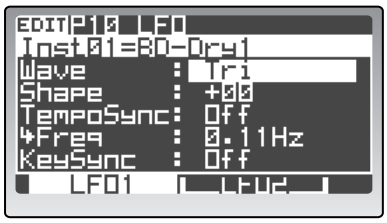
P09–1…3: EG1…3



89 ページ「P09 EG (Envelope Generator)」を参照してください。

P10 LFO

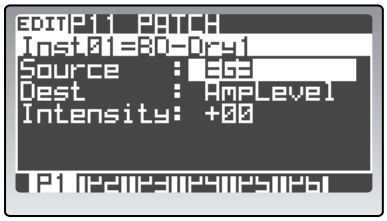
P10–1, 2: LFO1, 2



90ページ「P10 LFO」を参照してください。

P11 PATCH (Virtual Patch)

P11–1...6: P1...6



91ページ「P11 PATCH (Virtual Patch)」を参照してください。

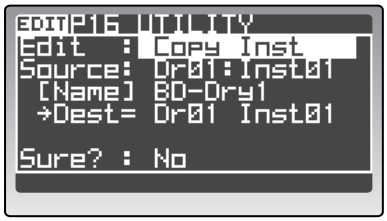
4. Utility

ドラムキットとドラム・インストに関するパラメーターのコピー、初期化、スワップ（入れ替え）など、エディットを効率的に行うための機能です。

P16 UTILITY

P16–1: DRUM UTILITY

ドラムに関するユーティリティです。



1: Edit [Init Kit...NameTemplate]

ユーティリティの機能を選択します。

Init Kit

現在選択しているドラムキットを初期化します。

“Edit”でInit Kit、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 107ページ「InitPROG」）

Init Inst

現在選択しているドラム・インストを初期化します。

“Edit”でInit Inst、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 107ページ「InitPROG」）

Copy Inst

ドラム・インストをコピーします。

“Edit”でCopy Inst、“Source”でコピー元のドラムキット、ドラム・インスト、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 107ページ「CopyVOCODER」）

Swap Inst

現在選択しているドラムキット内でドラム・インストの設定を入れ替えます。

“Edit”でSwap Inst、“Source”で入れ換え先のドラム・インスト、“Dest”で入れ替え元のドラム・インスト、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 109ページ「SwapModSeq」）

MakeTemplate

現在選択しているドラム・インストの設定をテンプレート化します。

“Edit”でMakeTemplate、“Source”で保存するドラム・インスト、“Dest”で保存先を選び、“Name”で名前を設定し、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 108ページ「MakeTemplate」）

ドラム・インストのテンプレートは、ティンバーのテンプレートと同じエリアに保存され、データのやりとりができますが、誤って上書きしないように注意してください。

NameTemplate

テンプレートの名前をエディットします。

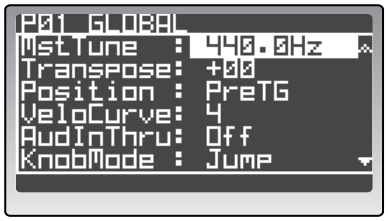
“Edit”でNameTemplate、“Dest”テンプレート・ナンバーを選び、“Name”で名前を設定し、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。（☞ 108ページ「NameTemplate」）

グローバル・パラメーター

RADIASの全体に関するパラメーターです。
グローバル・パラメーターを設定するときは、[GLOBAL]キーを押してください。
設定した内容を保存するときは、ライトの操作を行ってください。ライトを行わないと設定が失われます（☞ 68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する（ライト）」）。

P01 GLOBAL

P01–1: COMMON



1: Mst Tune (Master Tune)　[430.0Hz…450.0Hz]

発音する全体のピッチ（音の高さ）をA4（ラの音）を基準ピッチとして0.1Hz単位で設定します。
他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。

2: Transpose　[–12…+12]

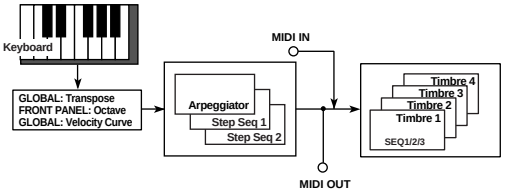
発音する全体のピッチを半音（100cent）単位で設定します。
演奏する曲に合わせて移調するときに使用します。
設定範囲は、上下1オクターブです。

3: Position　[PostKBD, PreTG]

本機内部の MIDI IN と MIDI OUT のルーティングを設定します。ここの設定によって、MIDI データの送受信やアルペジエーターのデータの扱い方が変わります。

PostKBD

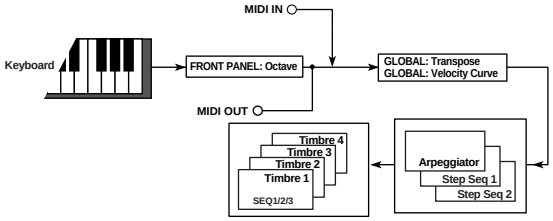
MIDI IN 端子から受信したデータは、本機内部の設定やアルペジエーターに影響されずにティンバーへ送られます。
鍵盤やSELECT[1]～[16]キーから出力されるデータは、本機内部の設定で変換され、アルペジエーターやステップ・シーケンサーを通過してからティンバーと MIDI OUT 端子へ送られます。



PostKBD 時、アルペジエーターとシーケンサーの両方をオンにして鍵盤（または SELECT [1] ～ [16] キー）を弾いたときの MIDI データを、外部シーケンサーで記録し、外部シーケンサーのデータを再生させたときは、シーケンスのリセットのしかたが変わってしまいます。このような使い方をする場合は、Pre TG に設定してください。

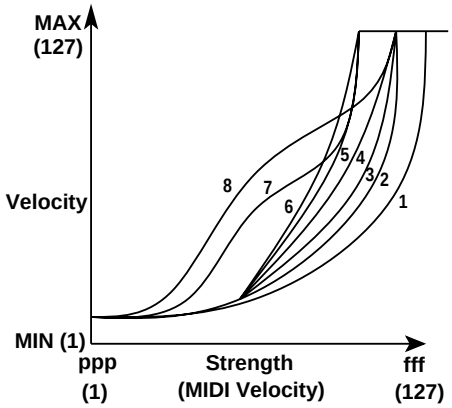
PreTG

MIDI IN端子から受信したデータは、本機内部の設定で変換され、アルペジエーターやステップ・シーケンサーを通過してからティンバーへ送られます。
鍵盤、またはSELECT [1]～[16]キーから出力されたデータは、“Octave” 以外の本機内部の設定やアルペジエーターに影響されずにMIDI OUT端子へ送られ、ティンバーへは本機内部の設定で変換され、アルペジエーターを経てから送られます。



4: VeloCurve (Velocity Curve)　[1…8, CONST]

ベロシティ（打鍵の強さ）による音量や音色変化のしかたを選択します。ここでの設定は、“Position” の影響を受けます。



1：　強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
2、3：　｜
4：　標準的なカーブです。
5：　｜
6：　あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。
7：　中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果が得られるカーブです。
8：　中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果が得られるカーブです（7 よりもフラットになります）。

note　7、8 のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ベロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合に向いていますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいカーブです。選択するカーブは、ベロシティーの強さや得たい効果によって使い分けてください。

CONST
“Value” で設定したベロシティ値で発音します。

5: Value (Velocity Value) [001...127]
“Vel.Curve” をCONSTにしたときに表示され、設定できるパラメーターです。
常に設定したベロシティ値で発音します。
打鍵の強さによる音量や音色の変化がなくなります。

6: AudInThru (Audio In Thru) [Off, Ext In1+2, Ext In1, Ext In2]
INPUT 1またはINPUT 2端子からの信号をそのまま出力します。各端子から信号が正しく 入力されているかを確認できます。

Off
INPUT 1 端子、または INPUT 2 端子から入力される信号は、そのまま出力されません。

Ext In1+2
INPUT 1端子とINPUT 2端子から入力される信号をそのまま MAIN L/MONO、R端子へ出力します。

Ext In1
INPUT 1 端子から入力される信号をそのまま MAIN L/MONO、R端子へ出力します。

Ext In2
INPUT 2 端子から入力される信号をそのまま MAIN L/MONO、R端子へ出力します。

この設定は、ライトの操作では記憶されません。電源オン時は、常に Off になります。

7: KnobMode [Jump, Catch]
フロント・パネルのノブの位置と、実際のパラメーターの値が一致していないときの動作を設定します。

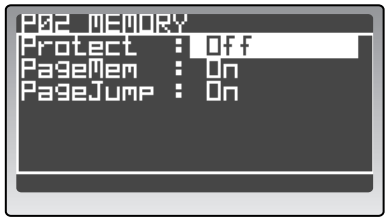
Jump
ノブを回したときに、パラメーターの値はノブが示す値にジャンプします。エディット時に効果がわかりやすいので、この設定をおすすめします。

Catch
ノブを回したときに、パラメーターの値はノブが示す値と一致するまで音色は変化しません。ライブ演奏など、唐突に音が変化しないようする場合に、この設定をおすすめします。

8: LCD Cont (LCD Contrast) [000...015]
ディスプレイのコントラストを調整します。

P02 MEMORY

P02–1: MEMORY
本体のメモリーに関するパラメーターです。



1: Protect [Off, On]
本体のメモリーにプロテクトをかけるかどうかを設定します。

Off
本体のメモリーに書き込みができます。

On
以下の書き込みが禁止されます。

- プログラム、ドラムのライト
- 工場出荷時のデータのロード
- ダンプ・データの受信

2: PageMem (Page Memory) [Off, On]
ページ・メモリー機能を設定します。

Off
各エディット・モードまたはグローバル・モードに入ったときに、モードの先頭のページをディスプレイに表示します。
各エディット・モードでは、それぞれP01: NAMEページを表示します。グローバル・モードでは、P01: GLOBALページを表示します。

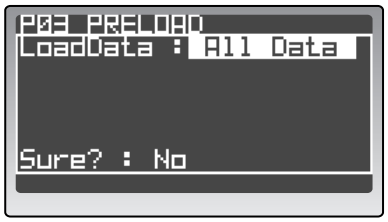
On
各エディット・モード、グローバル・モードに入ったとき、前回モードを抜けたときのページを、ディスプレイに表示します。

3: PageJump [Off, On]
Onにしておくと、各エディット・モードでフロント・パネルのノブを操作したときに、ノブのパラメーターのページをディスプレイに表示します。

P03 PRELOAD

P03–1: PRELOAD

工場出荷時のデータをロードします。
ロードのしかたは、69 ページ「工場出荷時の設定に戻す」を参照してください。



1: Load data [All Data...GLOBAL]

All Data
すべてのデータをロードします。

1 PROG
1つのプログラム・データだけをロードします。

All PROG
すべてのプログラム・データ（256個）をロードします。

1 D-KIT
1つのドラムキット・データをロードします。

All D-KIT
すべてのドラムキット・データをロードします。

All TMPLT
すべてのテンプレート・データをロードします。

GLOBAL
グローバル・データをロードします。

2: Source

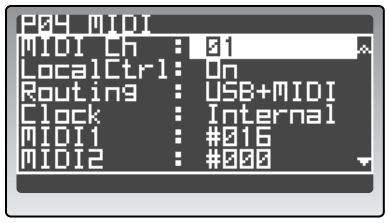
ロードするデータを選択します。1つのデータをロードするときに表示されます。

3: Dest (Destination)

“Source“ で選択したデータのロード先を設定します。1つのデータをロードするときに表示されます。

P04 MIDI

P04–1: MIDI



1: MIDI Ch [01...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。
グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program Play/Edit モードで GLB に設定しているティンバーやインサートエフェクトをコントロールするとき。
- マスターエフェクトをコントロールするとき。
- Drum Play/Edit モードで演奏情報を送受信するとき。
- システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

note グローバル MIDI チャンネルで演奏情報を受信するときは、各ティンバーの MIDI チャンネルをグローバル MIDI チャンネルに一致させておきます。プログラム・エディット・モード P03–4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの “Ch “ を GLB に設定します。

2: LocalCtrl (Lacal Control) [Off, On]

ローカル・コントロールのオン、オフを設定します。

Off
鍵盤、16KEYS [1]～[16] キー、モジュレーション・ホイールなどのコントローラーが音源部から切り離されます。外部シーケンサーを接続したときに、外部シーケンサーからのエコーバック（本機を弾いたときに送信する演奏データが外部シーケンサーから本機に戻ってくること）によって二重に発音してしまうのを防ぎます。

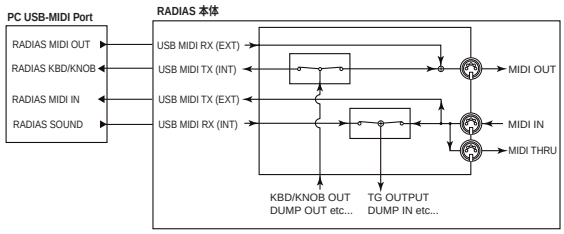
On
RADIAS を外部 MIDI 機器と接続しないで使用するときに設定します。

3: Routing [USB+MIDI, USB, MIDI]

MIDI メッセージを送受信するときの接続端子を選択します。

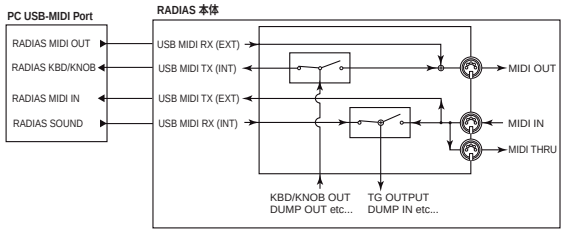
USB+MIDI
MIDIメッセージの送受信にMIDI端子とUSB端子を使用します。MIDI メッセージを受信するときは、両方の端子からのMIDIメッセージをミックスし、後から受信したMIDIメッセー

ジを優先します。送信するときは、両方の端子から同じ内容のMIDIメッセージを出力します。



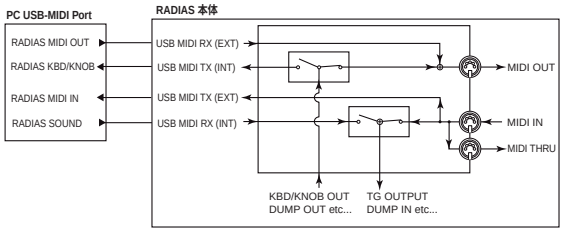
USB

MIDI メッセージの送受信にUSB 端子のみを使用します。MIDI INとMIDI THRU端子によるスルーが可能です。



MIDI

MIDIメッセージの送受信にMIDI端子のみを使用します。



4: Clock [Auto, Internal, Ext-USB, Ext-MIDI]

接続した外部MIDI機器との同期について設定します。

Auto

接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的にExt-MIDIまたはExt-USBとして動作します。入力がない場合は、Internalとして動作します。

Internal

本機がマスター（コントロールする側）になります。本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターに合わせて接続した外部MIDI機器（シーケンサー等）が同期します。また、LFO1とLFO2の“TempoSync“ をOnにすると、LFOの周期が[TEMPO]ノブで設定したテンポに同期します。

Ext-USB

本機がUSB端子から入力したMIDIクロックのスレーブ（コントロールされる側）になります。接続した外部USB-MIDI機器からのMIDIクロックに合わせて本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターが同期します。またLFO1とLFO2の“TempoSync“ をOnにすると、LFOの周期が外部USB-MIDI機器のMIDIクロックに同期します。

Ext-MIDI

本機がMIDI IN端子から入力したMIDIクロックのスレーブ（コントロールされる側）になります。接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに合わせて、本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターが同期します。またLFO1とLFO2の“TempoSync“ をOnにすると、LFOの周期が外部MIDI機器のMIDIクロックに同期します。

外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

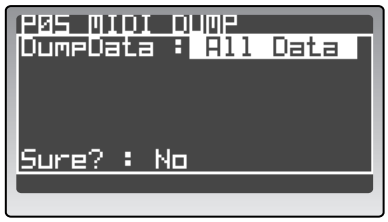
5: MIDI1 [P.Bend...#119 (CC#119)]
6: MIDI2 [P.Bend...#119 (CC#119)]
7: MIDI3 [P.Bend...#119 (CC#119)]
8: MIDI4 [P.Bend...#119 (CC#119)]
9: MIDI5 [P.Bend...#119 (CC#119)]

それぞれバーチャル・パッチのモジュレーション・ソースMIDI1、2、3、4、5にアサインする機能を選択します。
工場出荷時は、“MIDI1”が#016（CC#16）、“MIDI2”が#002（CC#02）、“MIDI3”が#080（CC#80）、“MIDI4”が#081（CC#81）、“MIDI5”がA.Touchに設定されています。

note 選択した機能が、他のパラメーターにアサインされているときは、値の右端に“*”を表示します。

P05 MIDI DUMP

P05–1 : MIDI DUMP



1: MIDI Dump [All Data...GLOBAL]

ダンプするデータを選択します。本機のプログラム、ドラム、グローバルの設定をMIDI OUT端子に接続したMIDIデータ・ファイラーや、USB端子に接続したコンピューター等に送信します。また別の**RADIAS**へ同じデータを送信することもできます。ダンプのしかたについては、「外部接続機器へデータを保存（データ・ダンプ）」を参照してください。
ダンプ・データを受信するときは、MIDI FILTERページの“SystemEx“ を○（Enable）にしておくと、常にダンプ・データを受信できます。ダンプ・データの送受信はグローバルMIDIチャンネルで行います。

データの送受信中は、本体のノブ、スイッチには触らないでください。また、絶対に**RADIAS**の電源をオフにしないでください。

フォルマント・モーション・データの記録中は（☞p.58）、接続した外部 MIDI 機器からの MIDI ダンプや MIDI ダンプ・リクエストは受け付けません。

All Data
すべてのプログラム、ドラム、グローバル、テンプレート・データを送信します。

All PROG
すべてのプログラム・データを送信します。

1 PROG
現在選ばれているプログラムのデータだけを送信します。

All D-KIT
すべてのドラムキットのデータを送信します。

1 D-KIT
現在選ばれているドラムキットのデータを送信します。

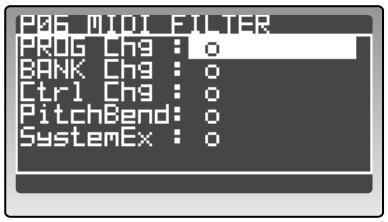
All TMPLT
すべてのテンプレート・データを送信します。

GLOBAL
グローバル・データを送信します。

ダンプするデータ	データのサイズ（Bytes）	所要時間
All Data	681842 (Max)	約 10 分
All PROG	525824	約 7 分
1 PROG	2054	約 1 秒
All D-KIT	63040	約 1 分
1 D-KIT	1970	約 1 秒
All TMPLT	70240	約 20 秒
GLOBAL	220356 (Max)	約 2 分 30 秒

P06 MIDI FILTER

P06–1: MIDI FILTER



1: PROG Chg (Program Change) [x , o]
プログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

x (Disable)
プログラム・チェンジ・メッセージを送受信しません。

o (Enable)
プログラム・チェンジ・メッセージを送受信します。

2: BANK Chg (Bank Change) [x, o]
バンク・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

x (Disable)
バンク・チェンジ・メッセージを送受信しません。

o (Enable)
バンク・チェンジ・メッセージを送受信します。

3: Ctrl Chg (Control Change) [x, o]
コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

x (Disable)
コントロール・チェンジ・メッセージを送受信しません。

o (Enable)
コントロール・チェンジ・メッセージを送受信します。

4: PitchBend [x, o]
ピッチ・ベンド情報を送受信するかを設定します。

x (Disable)
ピッチ・ベンド情報を送受信しません。

o (Enable)
ピッチ・ベンド情報を送受信します。

5: SystemEx (System Exclusive) [x, o]
MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するかを設定します。

x (Disable)
MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

o (Enable)
MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信します。

P07 MIDI MAP

P07–1 : MIDI MAP [CC#] (Control Change)

フロント・パネルのノブとキーに MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー（CC#）をアサインします。ノブやキーを操作すると、アサインしたコントロール・チェンジを送受信します。

1: ParamName (Parameter Name)
[Portament…VcdEFSens]
ノブまたはキーを選択します。

2: CtrlChg# (Control Change No.)
[Off, 000…095, 102…119]

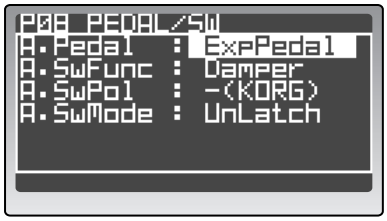
“ParamName” で選択したノブまたはキーに対して、MIDIコントロール・チェンジ・ナンバー（CC#）を設定します。

note 設定した値が他のパラメーターにアサインされているときは、値の右端に “*” を表示します。

note ボコーダー・パラメーターの MIDI チャンネルは、ボコーダーのキャリアとして選択されているティンバー（ボコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの “InSrc1”）と同じ MIDI チャンネルになります。

P08 PEDAL/SW

P08–1: PEDAL/SW



1: A.Pedal (Assignable Pedal) [Volume…FootPedal]
ASSIGNABLEのPEDAL端子に接続したペダルの機能を選択します。工場出荷時はExpPedalに設定されています。

Volume
プログラムで使用するティンバーのボリュームをコントロールします。

ExpPedal
プログラムで使用するティンバーのボリュームをコントロールします。エクスプレッションは、ボリューム値とのかけ算で音量が決まります。

Pan
プログラムで使用するティンバーのパンをコントロールします。

AftTouch
プログラムで使用するティンバーのアフター・タッチをコントロールします。

ModWheel
モジュレーション・ホイールの効果をコントロールします。

BrthCtrl
MIDI コントロール・チェンジ Breath Control（CC#02）をコントロールします。

FootPedal
MIDI コントロール・チェンジ Foot Control（CC#04）をコントロールします。

2: A.SwFunc (Assignable Switch Function)
[Damper…FootSw]

ASSIGNABLEのSWITCH端子に接続したペダル・スイッチの機能を選択します。工場出荷時の設定はDamperです。

Damper
ダンパー・ペダルとして機能します。

ProgUp, ProgDown
プログラムを1つずつ切り替えます。

OctUp, OctDown
オクターブを切り替えます。オンにすると、ピッチが＋1/－1オクターブ、シフトします。

PortSw
ポルタメントのオン、オフ・スイッチとして機能します。

ArpSw
アルペジエーターとステップ・シーケンサーのオン、オフ・スイッチとして機能します。

ArpStop
アルペジエーターとステップ・シーケンサーのストップ & リセット・スイッチとして機能します。

FootSw
エフェクト等のコントロール・ソースで FootSw にしたときに、アサインされているパラメーターをコントロールできます。

3: A.SwPol (Assignable Switch Polarity)
[– (KORG), +]

ASSIGNABLEのSWITCH端子に接続したペダル・スイッチの極性を設定します。工場出荷時は－（KORG）に設定されています。

note コルグ・ペダル・スイッチ PS-1 を使用する場合、またはペダル・スイッチを使用しないときは－に設定します。

4: A.SwMode (Assignable Switch Mode)
[UnLatch, Latch]

ASSIGNABLEのSWITCH端子に接続したペダル・スイッチのオン、オフの切り替わり方を設定します。工場出荷時はUnLatchに設定されています。

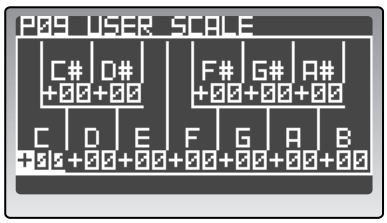
UnLatch
スイッチを押している間だけオンになります。

Latch
スイッチを押すたびに、オンとオフが切り替わります。

P09 USER SCALE

P09–1: USER SCALE

ユーザー・スケールを設定します。1オクターブ（C～B）内のピッチを–99～+99centの範囲で設定します。
カーソル・キーで音名（C ～ B）にカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE]ダイヤルでピッチを設定します。
プログラム・エディット・モードP02–1: COMMON – PROGタブ・ページの“Scale ”をUserScaleにすると、全音域がこの設定になります。



1: C...B **[–99...+99]**
C～Bのピッチに対して、平均率を基準（0）にし、セント単位で設定します。
+99にすると、基準のピッチよりも約半音高くなります。
–99にすると、基準のピッチよりも約半音低くなります。

P10 CATEGORY NAME

P10–1: CATEGORY NAME

カテゴリーの名前を設定します。すべてのプログラムは16個のカテゴリーに分類されています。プログラム選択時に、カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムのみを選ぶことができます。カテゴリーによる選択については、21ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」を参照してください。

名前を変更後、ライト操作を行ってください。ライトを行わないと、変更前の名前に戻ります。

note プログラムのカテゴリーへの登録は、プログラム・エディット・モードP01–1: NAME – PROGタブ・ページで行います（☞ 36ページ「カテゴリーの登録」）。

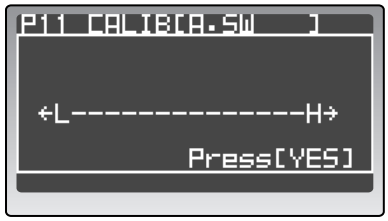
1: Category **[01...16]**
エディットするカテゴリーのナンバーを選択します。

2: Name **[!...←]**
カテゴリーの名前を設定します。
使用できる文字と設定方法は、プログラムの名前と同様です。名前の設定の方法については、36ページ「カテゴリーの登録」を参照してください。

P11 CALIB [A.SW]

P11–1: CALIB [A.SW] (Assignable Sw)

本体に接続したペダル・スイッチを設定します。接続したペダル・スイッチをオン、オフしてから、[EDIT/YES] キーを押します。



P12 CALIB [A.PEDAL]

P12–1: CALIB [A.PEDAL] (Assignable Pedal)

本体に接続したペダルの有効可動範囲を設定します。接続したペダルの最大可動範囲を操作してから、[EDIT/YES] キーを押します。

設定が適切に行われなかった場合、[EDIT/YES] キーを押したときに、“Invalid Data” とディスプレイに表示されます。そのときは、もう一度設定しなおしてください。

11: CALIB [A.SW] と 12: CALIB [A.PEDAL] のキャリブレーションの設定も、他の Global パラメーターと同様にライトの操作を行ってください。ライトの操作を行わないと、前の設定に戻ります（☞ 68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する（ライト）」）。

エフェクト・ガイド

Overview

RADIAS のエフェクトは、2 バンド EQ、2 系統のインサート・エフェクト、1系統のマスター・エフェクトで構成しています。ティンバーごとの音をEQとインサート・エフェクトで音作りし、マスター・エフェクトで全体の空間処理を行います。

インサート・エフェクト、マスター・エフェクトには、30 種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

01– 10	EQ やコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
11– 19	リバーブ系、アーリー・リフレクション、ディレイ系
20– 30	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系、ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター

エフェクトの入出力について

インサート・エフェクト、マスター・エフェクトの入出力は、ステレオ・イン―ステレオ・アウトです。“ Dry/Wet ” の Dry（エフェクトを かけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	**Mono In - Mono Out**	Effect
	Mono In - Stereo Out	Effect
	Stereo In - Stereo Out	Effect Effect

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへの入力レベルは、“AmpLevel”、“OSC1 Level”、“OSC2 Level”、“Noise Level” や、各エフェクトの “Trim” で調節し、クリップしない最大レベルで入力させてください。その後、各エフェクトの “Dry/Wet” や “Output Level” などでエフェクトの出力レベルを調整してください。

エフェクト・タイプによっては、“Trim” や “Output Level” パラメーターを持たないものがあります。

エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足による S/N 比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

ディレイ・タイムについて

TimeRatio

ディレイ・エフェクトでは、ディレイ・タイムと “TimeRatio” を掛け合わせた時間が実際のディレイ・タイムとなります。

例えば、

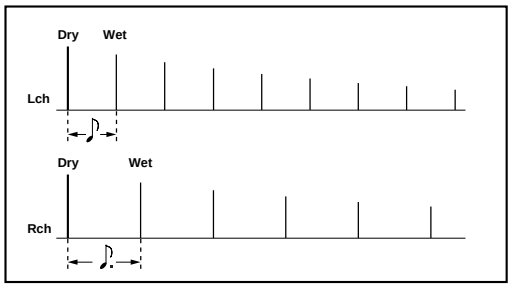
- “TempoSync”: Off、“L Delay”: 0800ms、“R Delay”: 0400ms、“TimeRatio”: 50% の場合、実際のディレイ・タイムは Lch で 400ms、Rch で 200ms となります。
- “TempoSync”: On、“L Delay”: ♩1/4、“R Delay”: ♪1/8、“TimeRatio”: 50% の場合、実際のディレイ・タイムは Lch で 8 分音符、Rch で 16 分音符となります。

Tempo Sync オン時のディレイ・タイム

“ TempoSync ” を On にすると、[TEMPO] ノブで設定したテンポ（または外部 MIDI クロック）に同期します。アルペジエーターやステップ・シーケンサーの演奏に追従するのでライブ・パフォーマンスなどに有効です。
“ TempoSync ” を On にすると、ディレイ・タイムを音符の長さで指定します。

例えば、

- “TempoSync”: On、“TimeRatio”: 100%、“L Delay ”: ♪ 1/8、“R Delay Base Note”: ♪. 3/16 の場合、左チャンネルのディレイ・タイムは 8 分音符、右チャンネルは付点 8 分音符の時間に設定されます。



ディレイ・タイム × “TimeRatio” で算出される時間が、割り当てられたディレイ・タイムの設定可能範囲を超えた場合、“TimeRatio” の値の右に Over と表示され、ディレイ・タイムは設定値の 1/2 になります。1/2 にした時点で、まだ設定可能範囲を超えている場合は、さらに 1/4、1/8、1/16・・・になります。

インサート・エフェクトのディレイ・タイム

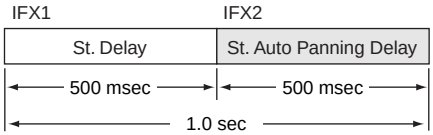
ディレイを使用しているエフェクト・タイプは、大きく分けると2つのタイプがあります。

- ディレイ系エフェクト
- ディレイ・タイムを固定したディレイを内部的に使用しているコーラスなどのモジュレーション系エフェクト

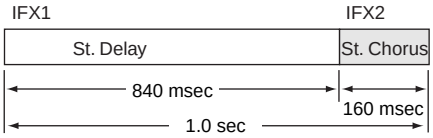
2つのインサート・エフェクトに、これらのエフェクトを使用した場合、エフェクトのディレイ・タイムは、各ティンバーごとに合計で最大10secまで設定することができます。

例えば、

- インサート・エフェクト 1 に St. Delay、インサート・エフェクト 2 に St. Auto Panning Delay を使用した場合、各エフェクトには、500msec ずつのディレイ・タイムが割り当てられます。



- インサート・エフェクト 1 に St. Chorus、インサート・エフェクト 2 に St. Delay を使用した場合、St. Chorus には 160ms 分のディレイ・タイム、St. Delay には 840msec 分のディレイ・タイムが割り当てられます。



エフェクト・パラメーターのコントロール

インサート・エフェクトでは、フロント・パネルの INSERT FX [EDIT1] ノブと [EDIT2] ノブ、マスター・エフェクトではフロント・パネルの MASETER FX [EDIT] ノブでエフェクトのパラメーターをリアルタイムでコントロールできます。また、ノブにアサインしたパラメーターを、外部 MIDI 機器などからコントロールすることもできます。

ノブへのアサインは、プログラム・エディット・モード P13–2, 3: EQ/FX – IFX1、IFX2タブ・ページの “Edit1” と “Edit2”、MFXタブ・ページの “Edit” で行います。使用しているエフェクト・タイプによってアサインできるパラメーターは異なります。

ノブにアサイン可能なパラメーターについては、123 ページ「エフェクト・パラメーター」を参照してください。

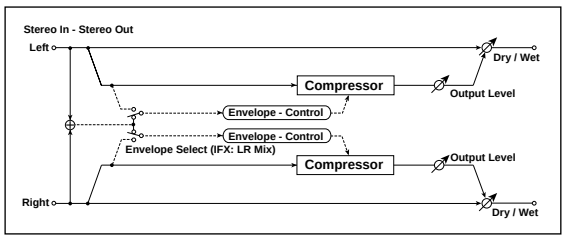
発音中にノブにアサインしていないパラメーターを操作すると、ノイズが発生する場合があります。

エフェクト・パラメーター

- [**パラメーター名**] only MFX: マスター・エフェクトで使用したときに表示され、設定できるパラメーターです。
- [**パラメーター名**] only IFX: インサート・エフェクトで使用したときに表示され、設定できるパラメーターです。
- [**エフェクト名**] Double Size: インサート・エフェクト 1 でのみ選択できるエフェクトです。このエフェクト・タイプを選んだときは、インサート・エフェクト 2 は使用できません。
- [**パラメーター名**] : フロント・パネルのノブにアサインできるパラメーターです。

1. St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタックの強い音に使用すると効果的です。
マスター・エフェクトでは、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

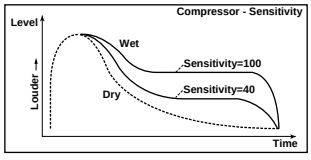


Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

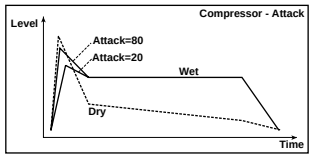
Env Sel (Envelope Select) only MFX [LR Mix, LR Indv.]
LR Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号のエンベロープで同時にコントロールします。
LR Indivi.にすると、左右独立してコントロールします。

LR Mix と LR Indiv. の切り替えは、マスター・エフェクトのみ可能です。インサート・エフェクトでは、LR Mix 固定となります。

Sens (Sensitivity) [001…127]
コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”の値を上げると全体的に音量が大きくなるので、“OutLevel”で最終的な音量を調節します。



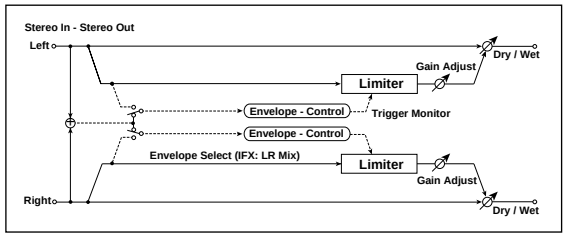
Attack [000.1…0500.0ms]
コンプレッサーのアタック感の強さを調節します。



OutLevel (Output Level) [000…127]
コンプレッサーの出力レベルを調節します。

2. St.Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。設定したレベル以上の音のみを圧縮して不要なピークを抑えます。マスター・エフェクトでは、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

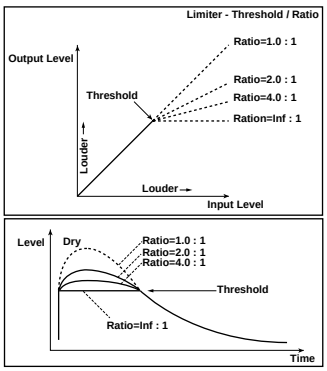


Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

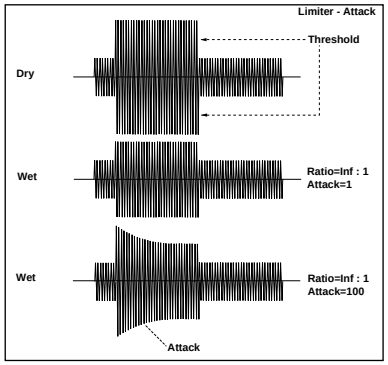
Env Sel (Envelope Select) only MFX [LR Mix, LR Indv.]
☞ 123ページ「1. St.Compressor (Stereo Compressor)」

Ratio [1.0:1…50.0:1…Inf:1]
信号の圧縮比を調節します。

Threshold [–40…+00dB]
圧縮がかかるレベルを調節します。トリガー信号の大きさが“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。



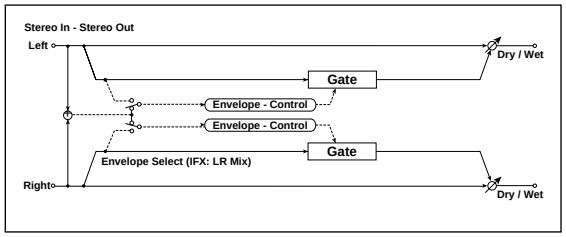
Attack [0000.1…0500.0ms]
圧縮のアタック・タイムを調節します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



GainAdjst (Gain Adjust) [–Inf, –40…+24dB]
出力レベルを調節します。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“GainAdjst”で調節します。

3. St.Gate (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。



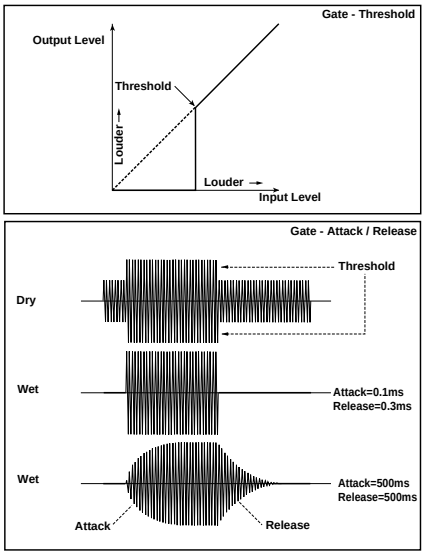
Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Env Sel (Envelope Select) only MFX [LR Mix ,LR Indv.]
☞ 123ページ「1 St.Compressor (Stereo Compressor)」

Threshold [000…127]
ゲートのかかるレベルを調節します。

Attack [0000.1…0500.0ms]
ゲートのアタック・タイムを調節します。

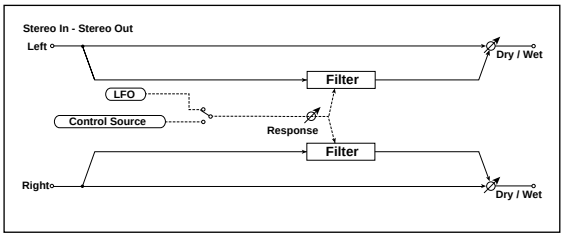
Release [0000.3…1500.0ms]
ゲートのリリース・タイムを調節します。



GainAdjst (Gain Adjust) [–Inf, –40…+24dB]
出力レベルを調節します。

4. St.Filter (Stereo Filter)

ステレオ・タイプのフィルターです。



Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Filter (Filter Type) [LPF24 (-24dB/oct), LPF18 (-18dB/oct), LPF12 (-12dB/oct), HPF12 (-12dB/oct), BPF12 (-12dB/oct)]
フィルター・タイプを選択します。
☞ 86ページ「FiltBal (Filter1 Balance) ❮ FILTER TYPE ❯」

Cutoff [000…127]
フィルターのカットオフ周波数を設定します。
☞ 87ページ「Cutoff (Cutoff Frequency) ❮ CUTOFF ❯」

Resonance [000…127]
フィルターのレゾナンスを調節します。
☞ 87ページ「Resonance ❮ RESONANCE ❯」

Trim [000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

Mod Src (Mod Source) **[LFO, Ctrl]**
カットオフ周波数へのモジュレーション・ソースを選択します。

LFO にすると、LFO でカットオフ周波数にモジュレーションをかけます。
Ctrlにすると、“Ctrl Src”で選択したコントロール・ソースでカットオフ周波数をコントロールします。

Mod Int (Modulation Intensity) **[–63…+63]**
モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

Response (Mod Response) **[000…127]**
モジュレーション効果のレスポンスを調節します。
0で反応がゆっくりになります。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。“Mod Int“ がLFOのときに表示され、設定できます。

Offにすると、“LFO Freq”で設定した周期でLFOが動作します。

Onにすると、LFOの周期がテンポまたは MIDI クロックに同期します。

note グローバル・モードP04: MIDIページの“Clock”（MIDIクロック設定）が Internal のときは、[TEMPO] ノブで設定したテンポに同期します。External のときは、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

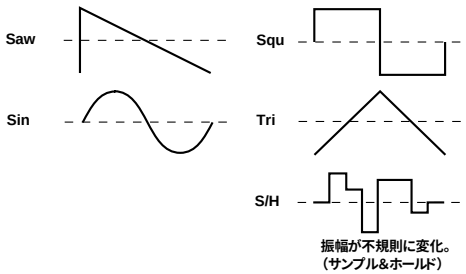
LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。“Mod Src”がLFO、“TempoSync”がOffのときに表示され、設定できます。
値が大きいほど周期が速くなります。

このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインされている場合、“TempoSync“ を On にすると Sync Note にアサインが切り替わります。

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値（音符）の長さが1周期になります。例えば、♩1/4 にすると、1拍が1周期になります。
“Mod Src”がLFO、“TempoSync“ が On のときに表示され、設定できます。

このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインされている場合、“TempoSync“ を Off にすると LFO Freq にアサインが切り替わります。

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFOの波形を選択します。Mod Src” が LFO のときに表示され、設定できます。

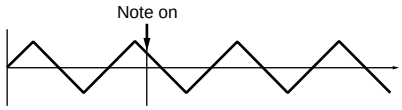


LFO Shape **[–63…+63]**
LFO波形を調節します。Mod Src” がLFOのときに表示され、設定できます。

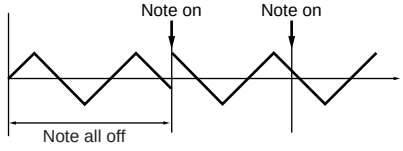
☞ 91ページ「Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。“Mod Src” がLFO のときに表示され、設定できます。

Offにすると、ノート・オン時にLFOの位相はリセットされません。



Timbreにすると、なにも鍵盤を押さえていない状態から、最初のノート・オンで “InitPhase” で設定した位相に LFO がリセット され、以後の ノート・オンに対しても、その位相でモジュレーションをかけます。



InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” がTimbreのときに表示され、設定できます。

0°にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。
180° にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

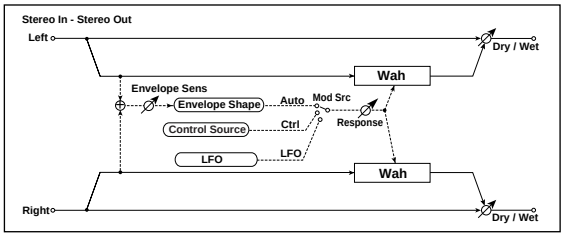
Ctrl Src (Control Source) **[Off, Velocity…MIDI5]**
コントロール・ソースを選択します。“Mod Src” がCtrlのときに表示され、設定できます。
選択したソースによってフィルターをコントロールします。

ソース	説明
Off	使用しない
Velocity	ベロシティ
P.Bend	ピッチベンド
M.Wheel	モジュレーション・ホイール

ソース	説明
F.Pedal	フット・ペダル
F.SW	フット・スイッチ
Damper	ダンパー・ペダル
E.F.	エンベロープ・フォロワー
MIDI1	グローバル・モード P04–1: MIDI の “MIDI1” で設定したソース
MIDI2	グローバル・モード P04–1: MIDI の “MIDI2” で設定したソース
MIDI3	グローバル・モード P04–1: MIDI の “MIDI3” で設定したソース
MIDI4	グローバル・モード P04–1: MIDI の “MIDI4” で設定したソース
MIDI5	グローバル・モード P04–1: MIDI の “MIDI5” で設定したソース

5. St.Wah (Stereo Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーション、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Wah Type **[Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX]**
ワウ・タイプを選択します。
“ModSource” が Auto/Ctrl（PitchBend 以外）のときは、“Freq”=0、“Resonance”=0、“ModInt”=+63 でモデリングしたワウの特性になります。
“ModSource” が LFO/Ctrl(PitchBend) のときは、“Freq”=32、“Resonance”=0、“ModInt”=45のときにモデリングしたワウの特性になります。

Wah Freq (Frequency) **[–63…+63]**
ワウの中心周波数を設定します。

Resonance **[–63…+63]**
レゾナンス(共振の強さ)を調節します。

Mod Src (Modulation Source) **[Auto, LFO, Ctrl]**
ワウの中心周波数をコントロールするソースを選択します。

Auto にすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使用されます。

LFO にすると、LFO によってワウの中心周波数を周期的にコントロールします。

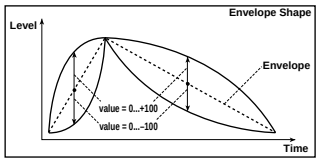
Ctrl にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターをコントロールできます。

Mod Int (Modulation Intensity) **[–63…+63]**
モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

Response (Modulation Response) **[000…127]**
モジュレーション効果のレスポンスを調節します。0で反応が緩やかになります。

Env Sens (Envelope Sensitivity) **[000…127]**
”Mod Src“ がAutoのときに、オート・ワウの感度を調節します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、値を小さくします。

Env Shape (Envelope Shape) **[–63…+63]**
”Mod Src“ がAutoのときに、オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を [TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。“Mod Src” がLFOのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。“Mod Src” がLFO、“TempoSync” がOffのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対するレゾリューションによって設定します。
“Mod Src” がLFO、“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
“Mod Src” がLFOのときのLFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**
“Mod Src” がLFOのときのLFO波形を調節します。

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。“Mod Src” がLFOのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

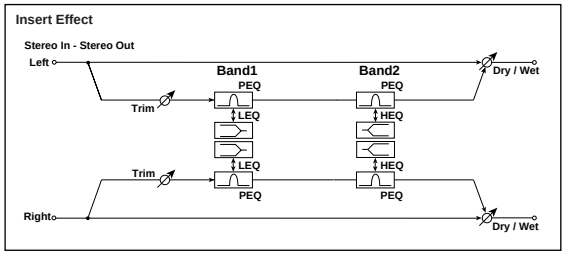
☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

Ctrl Src (Control Source) **[Off, Velocity…MIDI5]**
コントロール・ソースを選択します。“Mod Src”がCtrlのときに表示され、設定できます。選択したソースによってワウの中心周波数をコントロールします。

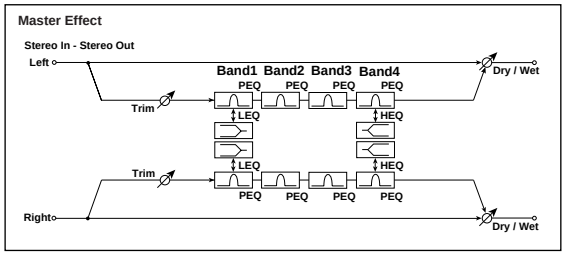
☞ 125ページ St.Filter「Ctrl Src (Control Source)」

6. St.2BandEQ (IFX)/ St.4BandEQ (MFX))

タイプを独立して選べるステレオEQです。
インサート・エフェクトでは2バンドのステレオEQになります。



マスター・エフェクトでは、4バンドのステレオEQになります。このときは、2つのバンド（B2、B3）のイコライザー・タイプがピーキング・タイプのイコライザーに固定されます。

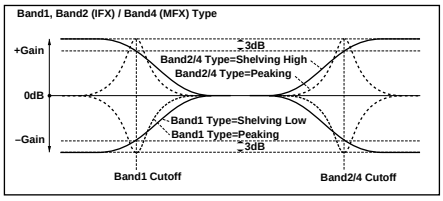


Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Trim **[000…127]**
イコライザーへの入力レベルを調節します。

B1 Type **[Peaking, Shelv Lo]**
バンド1のイコライザー・タイプを選択します。

B2 Type/B4 Type **[Peaking, Shelv Hi]**
インサート・エフェクトでは、バンド2のイコライザー・タイプを選択します。
マスター・エフェクトでは、バンド4のイコライザー・タイプを選択します。このときバンド2は、ピーキング・タイプのイコライザーになります。



B1 Freq (B1 Frequency) **[20Hz…20.0kHz]**
バンド1の中心周波数を設定します。

B1 Q **[00.5…10.0]**
バンド1の帯域幅を設定します。

B1 Gain **[–18.0…+18.0dB]**
バンド1のゲインを調節します。

B2 Freq (B2 Frequency) **[20Hz…20kHz]**
バンド2の中心周波数を設定します。

B2 Q **[00.5…10.0]**
バンド2の帯域幅を設定します。

B2 Gain **[–18.0…+18.0dB]**
バンド2のゲインを調節します。

B3 Freq (B3 Frequency) only MFX **[20Hz…20kHz]**
バンド3の中心周波数を設定します。

B3 Q only MFX **[00.5…10.0]**
バンド3の帯域幅を設定します。

B3 Gain only MFX **[–18.0…+18.0dB]**
バンド3のゲインを調節します。

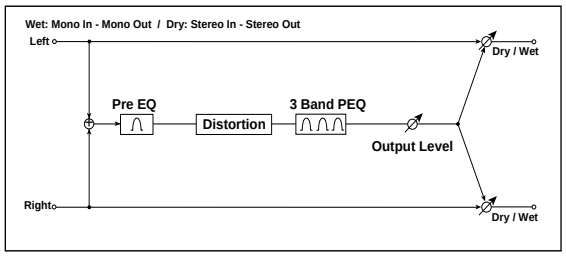
B4 Freq (B4 Frequency) only MFX **[20Hz…20kHz]**
バンド4の中心周波数を設定します。

B4 Q only MFX **[00.5…10.0]**
バンド4の帯域幅を設定します。

B4 Gain only MFX **[–18.0…+18.0dB]**
バンド4のゲインを調節します。

7. Distortion

3バンドのEQで幅広いバリエーションが得られるディストーション・エフェクトです。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Gain **[000…127]**
歪み具合

Pre Freq (Pre EQ Frequency) **[20Hz…20.0kHz]**
PreEQの中心周波数を設定します。

Pre Q (Pre EQ Q) **[00.5…10.0]**
PreEQの帯域幅

Pre Gain (Pre EQ Gain) **[–18.0…+18.0dB]**
PreEQのゲインを設定します。

B1 Freq (B1 Frequency) **[20Hz…20kHz]**
バンド1の中心周波数を設定します。

B1 Q **[00.5…10.0]**
バンド1の帯域幅を設定します。

B1 Gain **[–18.0…+18.0dB]**
バンド1のゲインを設定します。

B2 Freq (B2 Frequency) **[20Hz…20kHz]**
バンド2の中心周波数を設定します。

B2 Q **[00.5…10.0]**
バンド2の帯域幅を設定します。

B2 Gain **[–18.0…+18.0dB]**
バンド2のゲインを設定します。

B3 Freq (B3 Frequency) **[20Hz…20kHz]**
バンド3の中心周波数を設定します。

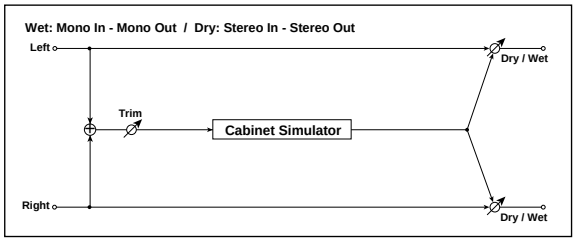
B3 Q **[00.5…10.0]**
バンド3の帯域幅を設定します。

B3 Gain **[–18.0…+18.0dB]**
バンド3のゲインを設定します。

Out Level (Output Level) **[000…127]**
出力レベルを調節します。

8. CabinetSimltr (Cabinet Simulator)

有名なギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

CabiType (Cabinet Type) **[TWD 1x8…US V30]**
キャビネット・タイプを選択します。

TWD 1x8
8インチ×1のスピーカー、オープン・バックのキャビネット・モデル。

TWD 1x12
12インチ×1のスピーカー、オープン・バックのブルージーな特性を持つキャビネット。

TWD 4x10
10インチ×4のスピーカー、オープン・バックのキャビネット。

BLK 2x10
10インチ×2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット。

BLK 2x12
12インチ×2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット。

AC15
12インチ×1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット。

AC30
12インチ×2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット。

AD412
12インチ×4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット。

UK H30
30W、12インチ×4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット。

UK T75
75W、12インチ×4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット。

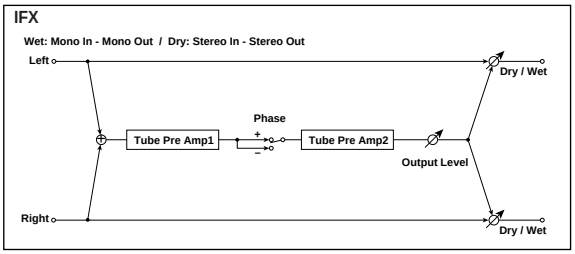
US V30
30W、12インチ×4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット。

Air **[000…127]**
マイクの位置を設定します。

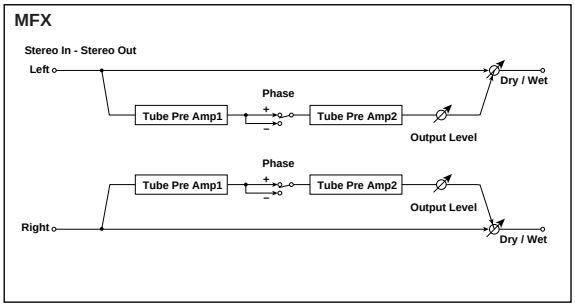
Trim [000…127]
入力レベルを調節します。

9. TubePreAmpSim (IFX)/ St.TubePreAmp (MFX)

2段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。
インサート・エフェクトでは、モノ・インーモノ・アウトになります。



マスター・エフェクトでは、ステレオ・インーステレオ・アウトとなります。



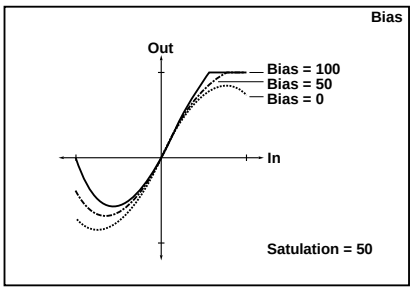
Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Tu1 LoCut (Tube1 Low Cut) [000…127]
1段目の低域カット・フィルターの周波数を設定します。

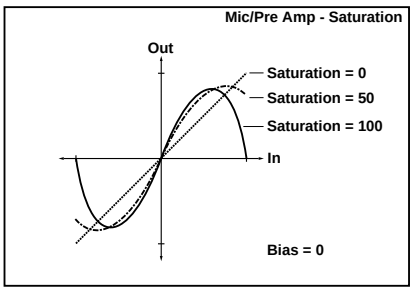
Tu1 HiCut (Tube1 High Cut) [000…127]
1段目の高域カット・フィルターの周波数を設定します。

Tu1 Gain (Tube1 Gain) [–Inf, –40…+24dB]
1段目の入力ゲインを調節します。

Tu1 Bias (Tube1 Bias) [000…100%]
1段目の入出力特性を設定します。
真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。



Tu1 Satu (Tube1 Satulation) [000…100%]
1段目のバイアス電圧を設定します。値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



Phase [Normal, Inverted]
信号の位相を反転します。
Invertedにすると、1段目と2段目の間で信号の位相を反転します。2段目では、反転した信号に対して“Bias”がかかるため音色が変化します。
Nomalでは、位相は反転しません。

Tu2 LoCut (Tube2 Low Cut) [000…127]
2段目の低域カット・フィルターの周波数を設定します。

Tu2 HiCut (Tube2 High Cut) [000…127]
2段目の高域カット・フィルターの周波数を設定します。

Tu2 Gain (Tube2 Gain) [–Inf, –40…+24dB]
2段目の入力ゲインを調節します。

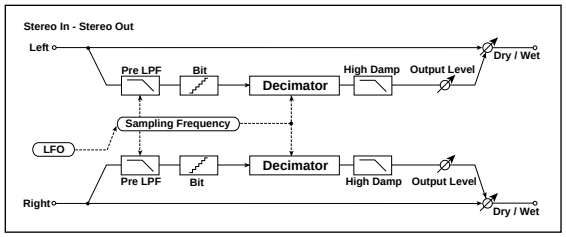
Tu2 Bias (Tube2 Bias) [000…100%]
2段目の入出力特性を設定します。
☞ 129ページ「Tu1 Bias (Tube1 Bias)」

Tu2 Satu (Tube2 Satulation) [000…100%]
2段目のバイアス電圧を設定します。
☞ 129ページ「Tu1 Satu (Tube1 Satulation)」

Out Level (Output Level) [000…127]
出力レベルを調節します。

10. St.Decimator (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

PreLPF **[Off, On]**
サンプリング低下による高調波ノイズの有無を設定します。
サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“ Pre LPF ” を On にすると、このノイズの発生を抑えます。
“ Fs ” を 3kHz 程度に設定しておいて “ Pre LPF ” を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

HighDamp **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

Fs **[01.0k…48.0kHz]**
サンプリング周波数を設定します。

Bit **[04…24bit]**
データのビット長を設定します。
値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “ Out Level ” で調節してください。

Out Level (Output Level) **[000…127]**
出力レベルを調節します。

FsModInt (Mod Intensity) **[–63…+63]**
LFO によるサンプリング周波数へのモジュレーション効果の深さを調節します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。“TempoSync”がOffのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**
LFO波形を調節します。

☞ 91ページ「Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。“Mod Src”がLFOのときに表示され、設定できます。

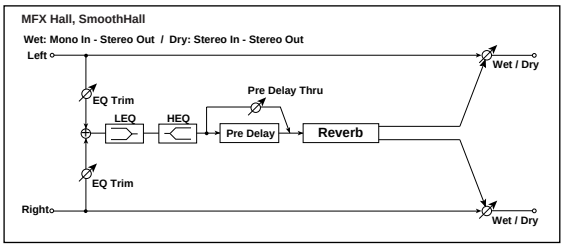
☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

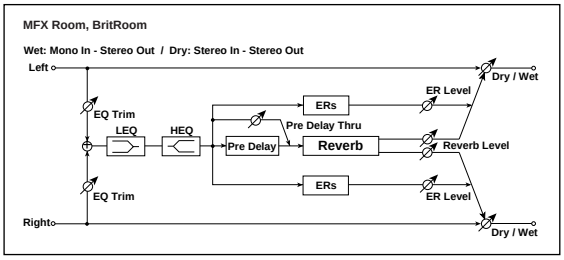
InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

11. Reverb

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。





Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Type **[Hall…BritRoom]**
リバーブ・タイプを選択します。
インサート・エフェクトとマスター・エフェクトでは、選択できるリバーブ・タイプが異なります。

Hall
中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

SmthHall only MFX
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムースな残響音が得られます。
マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

Plate only IFX
プレート・リバーブ。
インサート・エフェクトのみで選択が可能です。

WetPlate only MFX
暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。
マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

DryPlate only MFX
乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。
マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

Room
タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

BritRoom only MFX
明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。（☞Reverb Room）
マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

Rev Time (Reverb Time) **[00.1…10.0sec]**
残響時間を設定します。
“Type” によって設定できる残響時間が変わります。

Hall～DryPlate: 0.1～10sec
Room、BritRoom: 0.1～3.0sec

High Damp **[000…100%]**
高域の減衰量を設定します。

Pre Delay only MFX **[000…200msec]**
ダイレクト音からのディレイタイムを設定します。

PrDlyThru (Pre Delay Thru) only MFX **[000…127]**
ディレイしない音をミックスする量を設定します。

Trim (Pre EQ Trim) only MFX **[000…127]**
イコライザーへの入力レベルを設定します。

LoEQGain (Low EQ Gain) only MFX **[–15.0…+15.0dB]**
低域イコライザーのゲインを設定します。

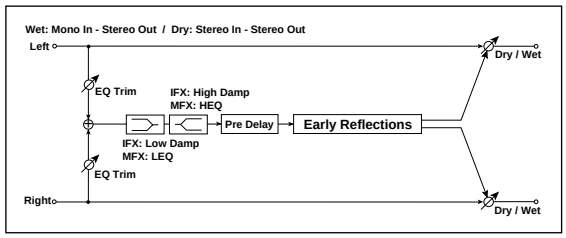
HiEQGain (High EQ Gain) only MFX **[–15.0…+15.0dB]**
高域イコライザーのゲインを設定します。

ER Level only MFX **[000…127]**
初期反射音のレベルを設定します。
マスター・エフェクトで、Room またはBritRoomを選択したときに表示され、設定できます。

Rev Level (Reverb Level) only MFX **[000…127]**
リバーブ・レベルを設定します。
マスター・エフェクトで Room または BritRoom を選択したときに表示され、設定できます。

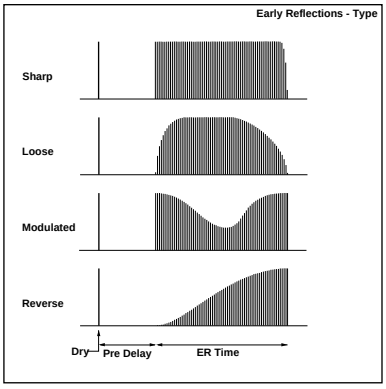
12. Early Reflect (Early Reflections)

リバーブの初期反射音のみ取り出したエフェクトで、音に臨場感、存在感を与えます。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選べます。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Type **[Sharp, Loose, Modulation, Reverse]**
初期反射音の減衰カーブを選択します。



ER Time **[IFX: 010…400msec/MFX: 010…800msec]**
初期反射音の長さを設定します。
インサート・エフェクトでは 10～400msec、マスター・エフェクトでは10～800msecの範囲で設定します。

Pre Delay **[IFX: 000…100msec/MFX: 000…200msec]**
原音から最初の初期反射音までの時間を設定します。
インサート・エフェクトでは0～100msec、マスター・エフェクトでは0～200msecの範囲で設定します。

Trim (Pre EQ Trim) **[000…127]**
エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベルを調節します。

LoEQGain (Low EQ Gain) only MFX **[–15.0…+15.0dB]**
低域イコライザーのゲインを調節します。

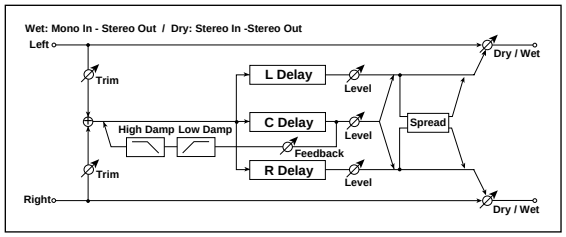
HiEQGain (High EQ Gain) only MFX **[–15.0…+15.0dB]**
高域イコライザーのゲインを調節します。

High Damponly IFX **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

Low Damponly IFX **[000…100%]**
低域の減衰量を調節します。

13. L/C/R Delay

3 タップがそれぞれ左、中央、右に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調整することができます。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) **[Off, On]**
ディレイ・タイムの同期を設定します。
On にすると、ディレイ・タイムがテンポまたは MIDI クロックに同期します。

Time Ratio **[TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]**
各ディレイ・タイムを、“L Delay”、“C Delay”、“R Delay” の値に対する割合で設定します。“TempoSync” の On 時と OFF 時で設定範囲が変わります。

例えば、“Time Ratio” を50%、“L Delay” を500msec、“C Delay” を1000msec、“R Delay” を1200msecにすると、ディレイ・タイムは、それぞれ250msec、500msec、600msecになります。

インサート・エフェクトで、このエフェクトとディレイやコーラスのエフェクトを使用した場合、ディレイ・タイムが制限されます。

各ディレイ・タイムと “Time Ratio” の設定によって制限を超えたときは、“Time Ratio” に OVER と表示されます。

L Delay, C Delay, R Delay (L, C, R Delay Time) **[IFX: 0000…1000msec, MFX: 0000…1400msec, 1/64… 1/1]**
タップL、C、Rの各ディレイ・タイムを設定します。
ディレイ・タイムは、ここでの値と“Time Ratio” の値で決まります。

“TempoSync” がOffのときは、msec単位で設定します。インサート・エフェクトでは0～1000msec、マスター・エフェクトでは0～1400msecの範囲で設定します。

“TempoSync” がOnのときは、[TEMPO] ノブで設定したテンポ、またはMIDI クロックに対するレゾリューションでディレイ・タイムを設定します。

L Level, C Level, R Level (L, C, R Delay Level) **[000…127]**
タップL、C、Rの出力レベルを調節します。

C Fback (C Feedback) **[000…127]**
タップCのフィードバック量を調節します。

High Damp **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

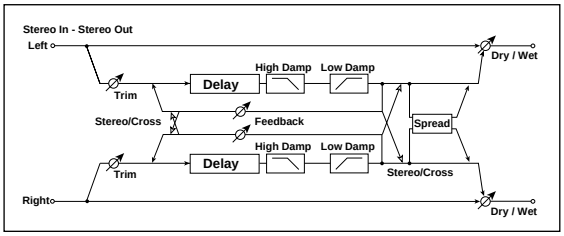
Low Damp **[000…100%]**
低域の減衰量を調節します。

Trim **[000…127]**
エフェクトへの入力レベルを調節します。

Spread **[000…127]**
エフェクト音の定位する幅を設定します。
127にすると、最大に広がります。
0にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

14. St.Delay (Stereo Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイが左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Type **[Stereo, Cross]**
ディレイ・タイプを選択します。

Stereoにすると、ノーマルなステレオ・ディレイになります。
Crossにすると、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイになります。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) **[Off, On]**
ディレイ・タイムの同期を設定します。

☞132 ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio **[TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]**

☞132 ページ LCR Delay 「Time Ratio」

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 000…500msec, MFX: 000…700msec, 1/64… 𝅝1/1]
左右チャンネルのディレイタイムを設定します。

“TempoSync” がOffのときは、msec単位でディレイタイムを設定します。インサート・エフェクトでは0～500msec、マスター・エフェクトでは0～700msecの範囲で設定します。

“TempoSync” がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

Feedback **[000…127]**
左右チャンネルのフィードバック量を調節します。
左右のチャンネルで減衰時間が一定になるように、右側のフィードバック量が左右の各ディレイタイムの比率に連動して変化します。

High Damp **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

Low Damp **[000…100%]**
低域の減衰量を調節します。

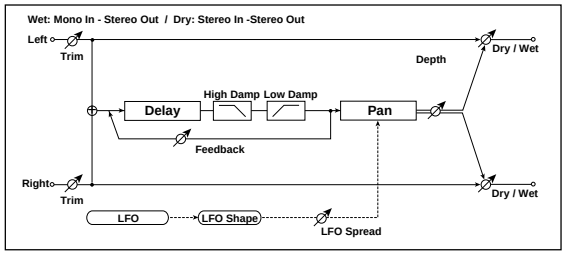
Trim **[000…127]**
エフェクトへの入力レベルを調節します。

Spread **[000…127]**
エフェクト音の定位する幅を設定します。

☞132ページ LCR Delay「Spread」

15. AutoPanDelay (Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるエフェクトです。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) **[Off, On]**

☞132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio **[TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]**

☞132ページ LCR Delay「Time Ratio」

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 0000…1000msec, MFX: 0000…1400msec, 1/64… 𝅝1/1]
左右チャンネルのディレイタイムを設定します。

“TempoSync” がOffのときは、msec単位でディレイタイムを設定します。インサート・エフェクトでは0～1000msec、マスター・エフェクトでは0～1400msecの範囲で設定します。

“TempoSync” がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

Feedback **[000…127]**
左チャンネルのフィードバック量を調節します。

Mod Depth **[000…127]**
モジュレーション効果の深さを調節します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

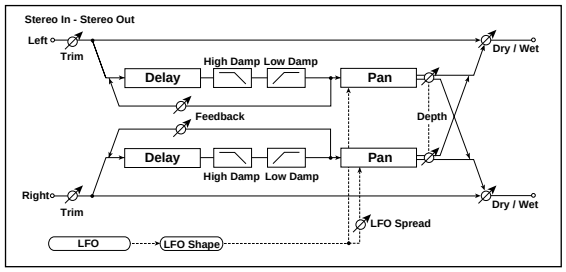
High Damp **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

Low Damp **[000…100%]**
低域の減衰量を調節します。

Trim **[000…127]**
エフェクトへの入力レベルを調節します。

16. St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
☞132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]
☞132ページ LCR Delay 「Time Ratio」

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 000…500msec, MFX: 000…700msec, 1/64… 。1/1]
☞133 ページ StDelay 「L Delay, R Delay (L, R Delay Time)」

Feedback [000…127]
☞133ページ StDelay 「Feedback」

Mod Depth [000…127]
モジュレーション効果の深さを調節します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。
☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01…100.0Hz]
LFOの周期を設定します。
☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1…1/64]
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。
☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]
LFOの波形を選択します。
☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape [–63…+63]
☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。
☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) [000…180°]
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” がTimbreのときに表示され、設定できます。
☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

LFO Spread [–180…+180°]
左右チャンネルの位相差を設定します。

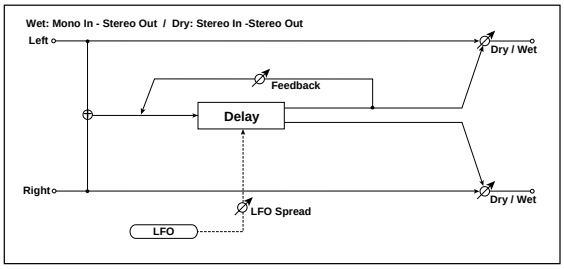
High Damp [000…100%]
高域の減衰量を調節します。

Low Damp [000…100%]
低域の減衰量を調節します。

Trim [000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

17. Mod Delay (Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。



Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
☞132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]
☞132ページ LCR Delay「Time Ratio」

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 000…980msec, MFX: 0000…1380msec, 1/64… 。1/1]
☞133 ページ StDelay「L Delay, R Delay (L, R Delay Time)」

Feedback [000…127]
左チャンネルのフィードバック量を調節します。

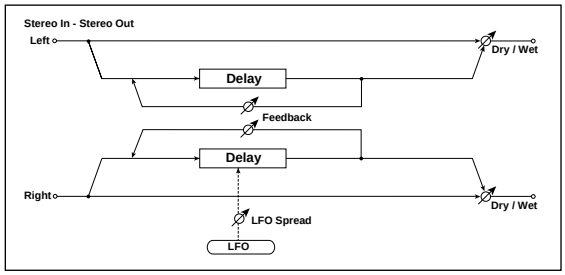
Mod Depth [000…127]
モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01…100.0Hz]
LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

LFOSpread [–180…180°]
左右チャンネルの位相差を設定します。

18. St.Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ステレオ・タイプのモジュレーション・ディレイです。



Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
☞132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]
☞132ページ LCR Delay 「Time Ratio」

L Delay, R Delay (L, R Delay Time)
[IFX: 000…480msec, MFX: 000…680msec, 1/64… 𝅝1/1]
☞133 ページ StDelay 「L Delay, R Delay (L, R Delay Time)」

Feedback [000…127]
☞133ページ StDelay 「Feedback」

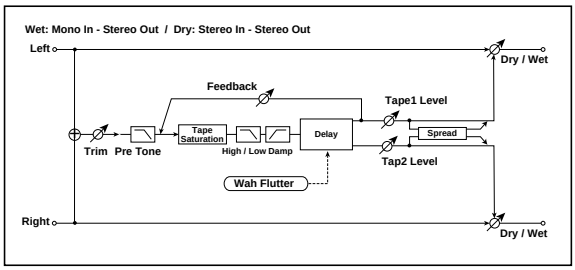
Mod Depth [000…127]
モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01…100.0Hz]
LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

LFOSpread [–180…180°]
左右チャンネルの位相差を設定します。

19. Tape Echo

テープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) [Off, On]
☞132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio [TempoSync Off: 000.5…400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5…400.0% (OVER)]
☞132ページ LCR Delay「Time Ratio」

Tap1Delay, Tap2 Delay(Tap1, Tap2 Delay Time)
[IFX: 000…980msec, MFX: 0000…1380msec, 1/64… 𝅝1/1]
Tap1、Tap2の各ディレイ・タイムを設定します。
☞132 ページ LCR Delay 「L Delay, C Delay, R Delay (L, C, R Delay Time)」

Tap1Level, Tap2 Level [000…127]
タップ1、タップ2の出力レベルを調節します。

Feedback [000…127]
タップ1のフィードバック量を調節します。

High Damp [000…100%]
高域の減衰量を調節します。

Low Damp [000…100%]
低域の減衰量を調節します。

Trim [000…127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

Saturatn (Saturation) [000…127]
エフェクト音の歪み具合を調節します。

Wah Freq (Wah Flutter Frequency) [0.01…100.0Hz]
ピッチの揺れ具合をHz単位で調節します。

Wah Depth (Wah Flutter Depth) [000…127]
ピッチの揺れの深さを調節します。

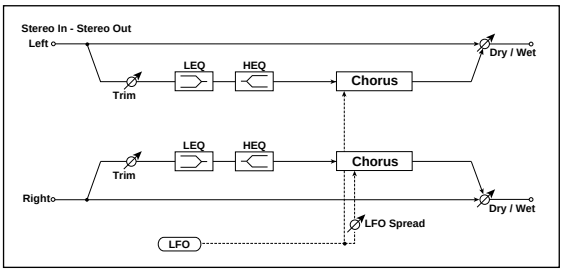
Pre Tone [000…127]
入力音の音質を調節します。

Spread [000...127]
エフェクト音の定位する幅を設定します。

☞132ページ LCR Delay「Spread」

20. St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのEQによって好みの音質を得ることができます。また左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mod Depth (Modulation Depth) [000...127]
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01...100.0Hz]
LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

LFOSpread (LFO Spread) [−180...180°]
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

PreDelayL, PreDelayR [00.0...50.0msec]
左右チャンネルの各ディレイタイムを設定します。

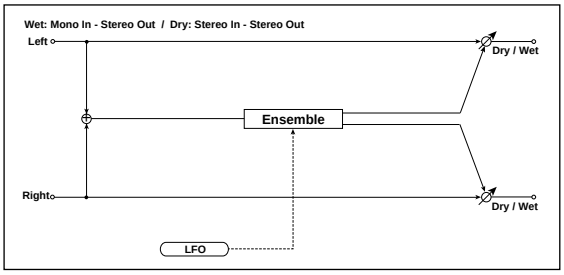
Trim [000...127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。

LoEQGain (Low EQ Gain) [−15.0...+15.0dB]
低域イコライザーのゲインを調節します。

HiEQGain (High EQ Gain) [−15.0...+15.0dB]
高域イコライザーのゲインを調節します。

21. Ensemble

深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られるエフェクトです。



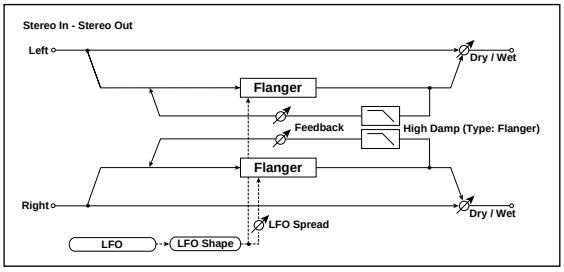
Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mod Depth (Modulation Depth) [000...127]
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

Speed [001...127]
LFOのスピードを調節します。

22. St.Flanger (Stereo Flanger/Comb Filter)

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。コム・フィルターとして使用することもできます。



Dry/Wet [Dry, 99:1...1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Type [Flanger, Comb]
エフェクトをフランジャーまたはコム・フィルターに切り替えます。

Delay [000...30.0msec]
“Type” がFlangerのときに、ディレイ・タイムをmsec単位で設定します。

このパラメーターが “Edit1”、“Edit2” または “Edit” にアサインしている場合、“Type“ を Comb にすると、アサインが Cutoff に切り替わります。

Cutoff (Cutoff Frequency) [000…127]
“Type” がCombのときに、コム・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

Mod Depth (Modulation Depth) [000…127]
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

Feedback [000…127]
左右チャンネルのフィードバック量を調節します。

Phase [+, –]
“Type” がFlangerのときに、出力とフィードバックの位相を切り替えます。

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01…100.0Hz]
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1…1/64]
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape [–63…+63]

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) [000…180°]
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” がTimbreのときに表示され、設定できます。

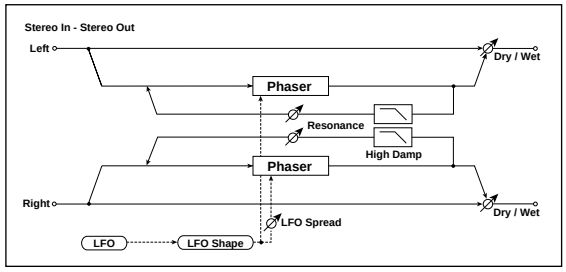
☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

LFOSpread (LFO Spread) [–180…+180°]
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

High Damp [000…100%]
“Type” がFlangerのときに、高域の減衰量を調節します。

23. St.Phaser (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



Dry/Wet [Dry, 99:1…1:99, Wet]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Type [Blue, U_VB]
フェイザーのタイプを選択します。

Manual [000…127]
効果のかかる周波数を設定します。

Mod Depth (Modulation Depth) [000…127]
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

Resonance [000…127]
レゾナンス量を調節します。

Phase [+, –]
出力とフィードバックの位相を切り替えます。

TempoSync (LFO Tempo Sync) [Off, On]
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) [0.01…100.0Hz]
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) [8/1…1/64]
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape [–63…+63]

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) [Off, Timbre]
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125 ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” が Timbre のときに表示され、設定できます。

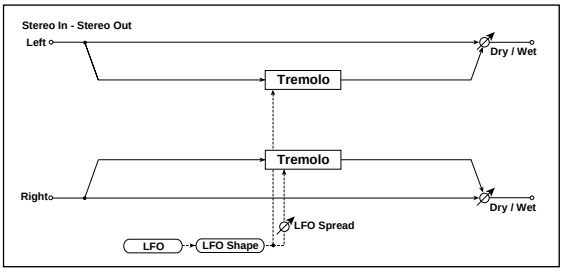
☞ 125 ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

LFOSpread (LFO Spread) **[–180…+180°]**
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

High Damp **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

24. St.Tremolo (Stereo Tremolo)

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらすと左右にゆれるような効果が得られます。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mod Depth (Modulation Depth) **[000…127]**
LFO によるモジュレーションの深さを調節します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125 ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFO の周期を設定します。

☞ 125 ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFO の周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ が On のときに表示され、設定できます。

☞ 125 ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFO の波形を選択します。

☞ 125 ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**

☞ 125 ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

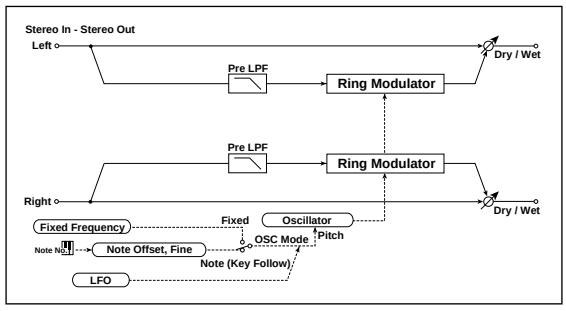
InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” が On のときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

LFOSpread (LFO Spread) **[–180…+180°]**
左右チャンネルの LFO の位相差を設定します。

25. St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを LFO で変調すると、非常に過激なモジュレーションが得られます。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリング・モジュレーション効果が得られます。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

OSC Mode **[Fixed, Note]**
オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを設定します。

Note にすると、オシレーターの周波数は入力した信号のノートに追従します。

FixedFreq (Frequency) **[0Hz…12.0kHz]**
“OSC Mode” が Fixed のときの、オシレーターの周波数を設定します。

このパラメーターが “Edit1”、“Edit2” または “Edit” にアサインしている場合、“OSC Mode“ を Note にすると、アサインが NoteOfst に切り替わります。

NoteOfst (Note Offset) **[–48…+48]**
“OSC Mode” が Note のときの、入力したノートとのピッチの差を半音単位で調節します。

NoteFine **[–100…+100]**
“OSC Mode” が Note のときの、入力したノートとのピッチの差をセント単位で調節します。

note “NoteOfst”と“NoteFine”でオシレーターの周波数を入力したノートに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

OSC Wave (OSC Waveform) **[Saw, Tri, Sin]**
オシレーターの波形を選択します。

LFO Int (LFO Intensity) **[–63…+63]**
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

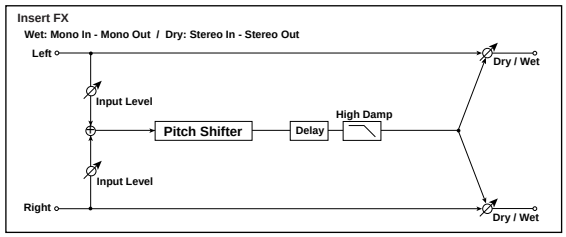
InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

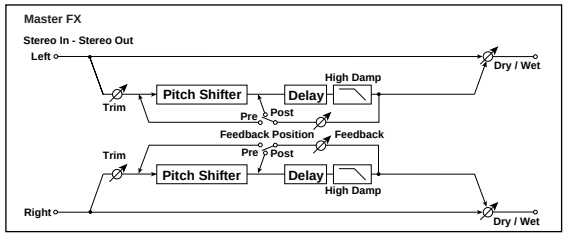
Pre LPF **[000…127]**
リングモジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

26. Pitch Shifter (IFX) /St.PitchShift (MFX)

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプ、音質変化の少ないタイプ、その中間の3つのタイプから選べます。またフィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。
インサート・エフェクトでは、モノ・イン－モノ・アウトになります。



マスター・エフェクトでは、ステレオ・イン－ステレオ・アウトになります。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Pitch (Pitch Shift) **[–24…+24]**
ピッチシフト量を半音単位で調節します。

Fine **[–100…+100]**
ピッチシフト量をセント単位で調節します。

TempoSync (DelayTime Tempo Sync) only MFX **[Off, On]**
ディレイ・タイムの同期を設定します。

☞132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

Time Ratio only MFX
[TempoSync Off: 000.5…400% (OVER)/ TempoSync On: 012.5…400% (OVER)]

☞132ページ LCR Delay 「Time Ratio」

Delay (Delay Time) only MFX **[000…500msec, 1/64… 。1/1]**
“TempoSync”がOffのときは、msec単位でディレイタイムを設定します。0～500msecの範囲で設定します。

“TempoSync”がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

FB Pos (FB Position) only MFX **[Pre, Post]**
フィードバックの接続を切り替えます。

Feedback only MFX **[000…127]**
フィードバック量を調節します。

Mode **[Slow , Medium , Fast]**
ピッチシフターの動作モードを選択します。

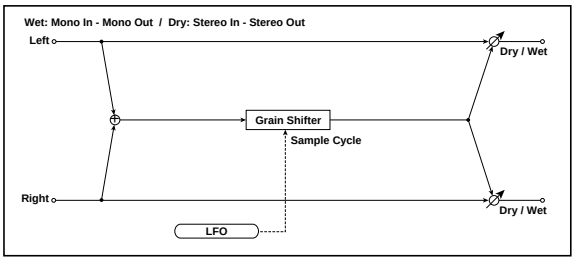
Slowすると音質変化が少なく、Fastにすると反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくていいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けます。

High Damp **[000…100%]**
高域の減衰量を調節します。

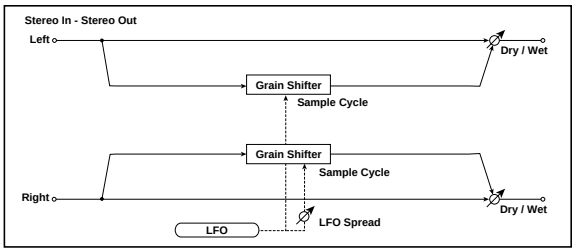
Trim **[000…127]**
エフェクトへの入力レベルを調節します。

27. Grain Shifter (IFX) /St.GrainShift (MFX)

ある周期で音をごく短い時間サンプリングし、ループ再生します。外部入力音など音色が常に変化する音に有効です。
インサート・エフェクトでは、モノ・イン－モノ・アウトになります。



マスター・エフェクトでは、ステレオ・イン－ステレオ・アウトになります。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Tempo Sync (Duration Tempo Sync) **[Off, On]**
ループ再生する波形の同期を設定します。
Onにすると、ループ再生する波形がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

Time Ratio **[TempoSync Off: 000.5…400% (OVER)/ TempoSync On: 012.5…400% (OVER)]**
ループ再生する波形の長さを、“Duration”の値に対する割合で設定します。

Duration
[IFX: 000…500msec, MFX: 000…350msec, 1/64… 𝅝 1/1]
ループ再生する波形の長さを設定します。
ここでの設定と“TimeRatio”の設定によって波形の長さが決まります。

“Tempo Sync”がOffのときは、msec単位で設定します。インサート・エフェクトでは、0～500msec、マスター・エフェクトでは、0～350msecの範囲で設定します。

Tempo SyncがOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションで設定します。

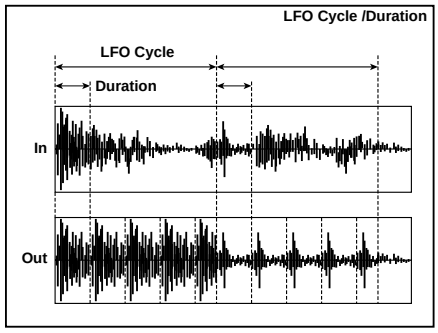
インサート・エフェクトで、このエフェクトともう一方にディレイやコーラスのエフェクトを使用した場合、波形の長さが制限されます。

“Duration”と“TimeRatio”の設定によって制限を超えたときは、“TimeRatio”にOVERと表示されます。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
“TempoSync”がOffのときに、波形を切り替える周期をHz単位で設定します。
“Duration”で設定された長さの波形をループ再生し、LFOの周期ごとに波形が入れ替わります。



このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインされている場合、“TempoSync“ をOnにするとアサインがSync Noteに切り替わります。

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

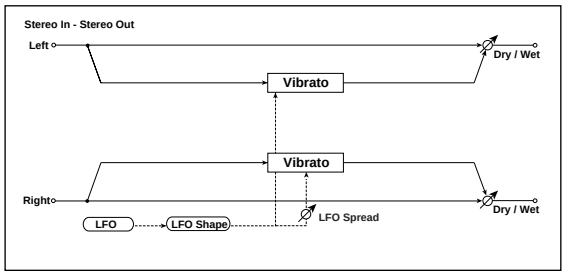
InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

LFOSpread (LFO Spread) only MFX **[–180…+180°]**
左右チャンネルの位相差を設定します。

28. St.Vibrato (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mod Depth (Modulation Depth) **[000…127]**
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

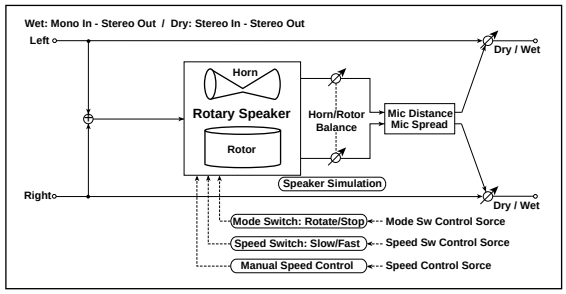
☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

LFOSpread (LFO Spread) **[–180…+180°]**
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

29. RotarySpkr(IFX W-size) Double Size RotarySpeaker (MFX)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクのセッティングもシミュレートしています。

インサート・エフェクトで、このエフェクトを使用する場合、インサート・エフェクト 1 で選択してください。このとき、インサート・エフェクト 2 は使用できません。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mode Sw (Mode Switch) **[Rotate, Stop]**
スピーカーの回転、停止を切り替えます。

Ctrl Src (Mode Sw. Ctrl. Source) **[Off, Velocity…MIDI5]**
“Mode Sw”をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

☞ 125ページ St.Filter「Ctrl Src (Control Source)」

Ctrl Mode (Mode Sw. Ctrl. Mode) **[Toggle, Moment]**
“CtrlSrc”で選択したモジュレーション・ソースの切り替え方を選択します。

Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転、停止が切り替わります。

note モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転、停止が切り替わります。

Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけ停止します。

note モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のとき停止します。

Sp Ctrl (Speaker Ctrl. Type) **[Switch, Manual]**
回転速度のスイッチ操作、マニュアル操作を切り替えます。

Speed Sw (Speed Switch) **[Slow, Fast]**
“Sp Ctrl” がSwitchのときの、スピーカの回転速度を切り替えます。

このパラメーターが“Edit1”または“Edit2”にアサインしている場合、“Sp Ctrl“ を Manual にすると、アサインが Speed に切り替わります。

Ctrl Src (Sw. Ctrl. Source) **[Off, Velocity…MIDI5]**
“Sp Ctrl” がSwitchのときに、スピーカーの回転速度スロー/ファストを切り替えるモジュレーション・ソースを選びます。

☞ 125ページ St.Filter「Ctrl Src (Control Source)」

Ctrl Mode (Sw. Ctrl. Mode) **[Toggle, Moment]**
“Sp Ctrl” がSwitchのときに、スピーカーの回転速度スロー/ファストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モードを選びます。

Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスローとファーストが切り替わります。

note モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー／ファーストが切り替わります。

Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

note モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

Speed **[001…127]**
“Sp Ctrl” がManualのときに、スピーカーの回転速度を設定します。

このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインしている場合、“Sp Ctrl“ を Switch にすると、アサインが Speed Sw に切り替わります。

Ctrl Src (Speed Ctrl.Source) **[Off, Velocity…MIDI5]**
“Sp Ctrl” がManualのときに、スピーカーの回転速度をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

☞ 125ページ St.Filter「Ctrl Src (Control Source)」

Ctrl Int (Speed Ctrl.Int) **[–63…+63]**
“Sp Ctrl” がManualのときに、スピーカーの回転速度をコントロールするモジュレーション・ソースの効果の深さ

H/R Bal (Horn/Rotor Balance) **[Rotor, 1:99…99:1, Horn]**
高音側ホーンと低音側ローターの音量バランスを調節します。

HornAccel (Horn Acceleration) **[000…127]**
高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さを調節します。実際のロータリー・スピーカーではスローとファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“ Horn Acceleration ” は、高音側ホーンの切り替えの速さを調節します。

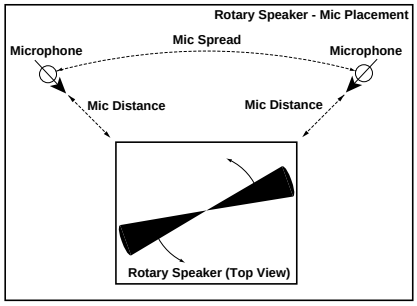
HornRatio **[Stop, 0.50…2.00]**
高音側ホーンの回転速度の調節します。1.0で標準、Stopで停止します。

RotrAccel (Rotor Acceleration) **[000…127]**
低音側ローターの回転速度の切り替えの速さを調節します。実際のロータリー・スピーカーではスローとファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“ Rotor Acceleration ” は、低音側ローターの切り替えの速さを調節します。

RotrRatio (Rotor Ratio) **[Stop, 0.5…2.0]**
低域側ローターの回転速度の調節します。1.0で標準、Stopで停止します。

MicDistnc (Mic Distance) **[000…127]**
マイクロフォンとロータリースピーカの距離を設定します。

Spread **[000…127]**
左右のマイクロフォンの角度を設定します。

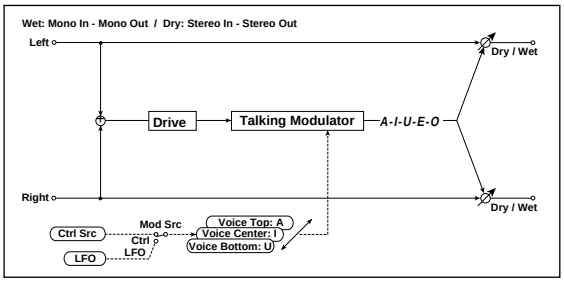


Trim **[000…127]**
エフェクトへの入力レベルを調節します。

30. TalkingMod(IFX W-size)Double Size Talking Mod (MFX)

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。

インサート・エフェクトで、このエフェクトを使用する場合、インサート・エフェクト 1 で選択してください。このとき、インサート・エフェクト 2 は使用できません。



Dry/Wet **[Dry, 99:1…1:99, Wet]**
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

VoiceCtrl (Voice Control)
[Bottom, –62…–01, Center, +01…+62, Top]
声のパターンのコントロール

Vo Top (Voice Top) **[A, I, U, E, O]**
コントロール上端での声の母音を設定します。

Vo Center (Voice Center) **[A, I, U, E, O]**
コントロール中央での声の母音を設定します。

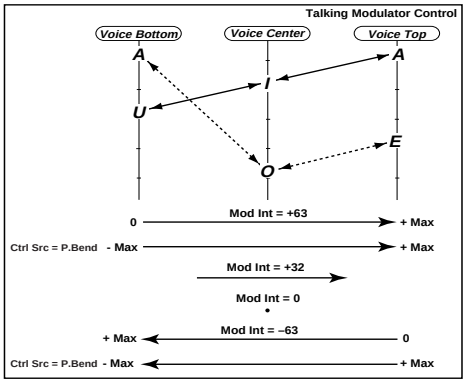
Vo Bottom (Voice Bottom) **[A, I, U, E, O]**
コントロール下端での声の母音を設定します。

例：“Vo Top”をA、“Vo Center”をI、“Vo Bottom”をUに設定した場合。

“Mod Int”=+63 のとき、モジュレーション・ソースの値によって、「アー」（Voice Top）→「イー」（Voice Center）→「ウー」（Voice Bottom）と声が変化します。

“Mod Int”=–63 のとき、モジュレーション・ソースの値によって、「ウー」（Voice Bottom）→「イー」（Voice Center）→「アー」（Voice Top）と声が変化します。

“Mod Int”=0のとき、「イー」（Voice Center）に固定されます。



Resonance **[000…127]**
声のパターンのレゾナンスの強さを調節します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

Drive **[000…127]**
歪み具合を調節します。

Mod Src (Modulation Source) **[Auto, LFO, Ctrl]**
モジュレーション・ソースを選択します。

Mod Int (Modulation Intensity) **[–63…+63]**
モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

Response (Mod Response) **[000…127]**
モジュレーション効果のレスポンスを調節します。0で反応がゆっくりになります。

Env Sens (Envelope Sensitivity) **[000…127]**
“Mod Src”がAutoのときに、オート時の感度を設定します。

Env Shape (Envelope Shape) **[–63…+63]**
“Mod Src”がAutoのときに、スイープ・カーブを設定します。

TempoSync (LFO Tempo Sync) **[Off, On]**
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

LFO Freq (LFO Frequency) **[0.01…100.0Hz]**
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

Sync Note (LFO Sync Note) **[8/1…1/64]**
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync“ が On のときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

LFO Wave (LFO Waveform) **[Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]**
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

LFO Shape **[–63…+63]**

☞ 125ページ「LFO Shape」

Key Sync (LFO KeySync) **[Off, Timbre]**
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

InitPhase (LFO Init Phase) **[000…180°]**
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

Ctrl Src (Control Source) **[Off, Velocity…MIDI5]**
コントロール・ソースを選択します。“Mod Src”がCtrlのときに表示され、設定できます。選択したソースによってフィルターをコントロールします。

☞ 125ページ「Ctrl Src (Control Source)」

資　料　編

MIDI について

MIDI 機器同士を MIDI ケーブルで接続することによって、異なるメーカーや機種の間で演奏情報のやりとりをすることができます。例えば、本機から外部 MIDI 機器をコントロールしたり、外部 MIDI 機器から本機をコントロールして音源を発音させたりすることができます。

RADIAS が送受信する MIDI メッセージ

MIDI チャンネル

MIDIチャンネルには1～16のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルを合わせることによりMIDIメッセージの送受信を行います。

- プログラムでは、4 つのティンバーを使用し、各ティンバーに対して個別に MIDI のチャンネルを設定できます。各ティンバーの MIDI チャンネルは、プログラム・エディット・モード P03–4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの “Ch” で設定します。

note 本機に接続した外部 MIDI シーケンサー等から各ティンバーを個別に発音させる場合などには、各ティンバーの MIDI チャンネルを外部 MIDI シーケンサーのトラックと同じチャンネルに設定してください。

- 以下のコントロールは、ティンバー MIDI チャンネルで送受信を行います。
  - シンセ・パラメーターに対応するフロント・パネル上のノブにアサインされているコントロール・チェンジ。
  - インサート・エフェクトの [EDIT1] と [EDIT2] ノブ、[HI EQ]、[LO EQ] ノブにアサインされているコントロール・チェンジ。
  - インサート・エフェクトの “Mod.Source” で選択したコントロール・ソース。

- マスター・エフェクトの [EDIT] ノブにアサインされているコントロール・チェンジは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。グローバル MIDI チャンネルは、グローバル・モード P04: MIDI ページの “MIDI Ch”（☞p.116）で設定します。

- ボコーダー・パラメーターに対応するフロント・パネル上のノブにアサインされているコントロール・チェンジは、ボコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの “InSrc1”（☞p.104）で設定しているティンバーの MIDI チャンネルで送受信します。

- 本体フロント・パネル上のシンセ・パラメーターやインサート・エフェクトの [EDIT1]、[EDIT2]、[HI EQ]、[LO EQ] ノブを操作したときの MIDI チャンネルは、プログラム・エディット・モード P02–1: COMMON – PROG タブ・ページの “PanelEdit“ の設定とフロント・パネル上の TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティンバーによって決まります。
  “Panel Edit” を Link に設定したときは、フロント・パネル上の TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティンバーの MIDI チャンネルとなります。
  “Panel Edit” を Timbre1 ～ Timbre4 にしたときは、“Panel Edit” で設定されているティンバーの MIDI チャンネルとなります。

- ドラム・プレイ モード、ドラム・エディットモードでは、グローバル MIDI チャンネルでドラム・インストが発音します。

ノート・オン、オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]
ノート・オフ [8n, kk, vv]
（n: チャンネル、kk：ノート・ナンバー、vv：ベロシティー）

RADIASの鍵盤を弾くと、ノート・オン、オフを送信します。鍵盤を接続しないで単体で使用する場合は、プログラム・プレイ・モード時に 16KEYS [SELECT] キーを KEYBOARD にして 16KEYS [1]～[16] キーを押すと、ノート・オン、オフを送信します。

ノート・オフのベロシティは固定値 64 で送信しますが、受信はしません。

ドラム・モード時、16KEYS [SELECT] キーを PROGRAM にして 16KEYS [1] ～[16] キーを押すと、ドラム・インストは発音しますが、ノート情報は送信されません。

note プログラム・パラメーターのエンベロープ・フォロワー機能を使用して **RADIAS** へ入力するオーディオ信号に応じて内部音源に対してノート・オン、オフを送信することも可能です。このときのノート・データの MIDI チャンネルは TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティンバーの MIDI チャンネルになります。

グローバル・モード P01: GLOBAL ページの “Position” が PostKBD の場合、アルペジエーターやステップ・シーケンサー動作時、アルペジエーターまたはステップ・シーケンサによるノート・オン、オフを送信します。

プログラム・チェンジ / バンク・セレクト

プログラム / バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]
（n: チャンネル、pp：プログラム・ナンバーで 128 音色まで選択）

RADIASのプログラム A01～H16、I01～P16 は、プログラム・チェンジ [Cn,00]～[Cn,7F] に対応します。

プログラム・プレイモードでプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを送信します。

本機がプログラム・チェンジを受信すると、プログラムが切り替わります。

プログラム・チェンジを受信するときは、グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページの “PROG Chg” と、プログラム・エディット・モード P03–4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの “Pchg” を○に設定します。どちらかの設定が×になっているとプログラム・チェンジを受信しません。

プログラム・エディット・モード、ドラム・エディット・モード、グローバル・モードのときはプログラム・チェンジは受信しません。

バンク・セレクト MSB （CC#0）[Bn,00,mm]
バンク・セレクト LSB （CC#32）[Bn,20,bb]

（n: チャンネル、mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下位）

Bank(CC#0) MSB	Bank(CC#32) LSB	ProgChange Value	Bank&Prog Number
0	0	0–127	A01–H16
0	1	0–127	I01–P16

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムとバンクは、プログラム・チェンジを受信した時点ではじめて切り替わります。

バンク・セレクトを受信するときは、グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページの “BANK Chg” を○に設定します。×になっているとバンク・セレクトを受信しません。

note プログラム/バンクの切り替えは、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。

ティンバーを切り替える

バンク・セレクトとプログラム・チェンジを使用して、プログラムで使用されているティンバーの設定を、別プログラムのティンバーの設定へ切り替えることができます。
ティンバーにドラムキットをアサインしていないときは、シンセ・パラメーターとモジュレーション・シーケンサー、インサート・エフェクトの設定を切り替えることができます。
ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、別のドラムキットへ切り替えることができます。
プログラム・チェンジ・メッセージを受信したときにバンク・セレクトで指定した音色に切 り替わります。

Bank (CC#0) MSB	Bank (CC#32) LSB	ProgChange Value*1	Prog&Timbre Number*1
32	32	0–127	A01–H16 (Timbre1)
32	33	0–127	I01–P16 (Timbre1)
32	34	0–127	A01–H16 (Timbre2)
32	35	0–127	I01–P16 (Timbre2)
32	36	0–127	A01–H16 (Timbre3)
32	37	0–127	I01–P16 (Timbre3)
32	38	0–127	A01–H16 (Timbre4)
32	39	0–127	I01–P16 (Timbre4)
32	64	0–31	Drum Kit 0–31 *2

*1:

Prog Bank	ProgChange Value
A, I Bank	0–15
B, J Bank	16–31
C, K Bank	32–47
D, L Bank	48–63
E, M Bank	64–79
F, N Bank	80–95
G, O Bank	96–111
H, P Bank	112–127

*2: ドラムキットを使用している場合のみ有効。

note 送信する MIDI メッセージの内容については、付属の CD-ROM に収録されている MIDI インプリメンテーションを参照してください。

note ティンバーの切り替えは、ティンバー MIDI チャンネルで送受信します。

ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、ドラムキット以外へ切り替えることはできません。また、ティンバーにドラムキットをアサインしていないときは、ドラムキットへ切り替えることはできません。

グローバル MIDI チャンネルと同じチャンネルに設定しているティンバーを切り替えるためには、プログラム・チェンジを行う場合とは異なるバンク・セレクトを使用します。このため、その後にプログラム・チェンジをする場合には、プログラム・チェンジに必要なバンク・セレクトとプログラム・チェンジを合わせて送信してください。

ドラム・プレイモードでドラムキットを切り替える

ドラム・プレイモードでは、バンク・セレクトとプログラム・チェンジでドラムキットを切り替えることができます。

note ドラムキットの切り替えは、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。

アフター・タッチ

チャンネル・アフター・タッチ [Dn, vv]

（n: チャンネル、vv：値）

グローバル・モード P04: MIDI ページの “MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5” のいずれかを A.Touch にすると、シンセ・プログラムのバーチャル・パッチやボコーダーの FC MOD のモジュレーション・ソースとしてアフター・タッチを使用できます。このときは、ティンバーで設定した MIDI チャンネルで受信します）。

グローバル・モード P08: PEDAL/SW ページの “A.Pedal” を AftTouch にすると、ペダルの操作によって、選択しているティ

ンバーのMIDIチャンネルで、チャンネル・アフター・タッチを送信します。

チャンネル・アフター・タッチの送受信を行うときは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの“CtrlChg”と、プログラム・エディット・モードP03–4: TIMBRE – MIDIタブ・ページの“AT”を○に設定します。どちらかの設定が×になっているとチャンネル・アフター・タッチの送受信は行いません。

ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル、bb：値の下位、mm：値の上位)

ピッチ・ベンド・チェンジを受信すると、プログラム・エディット・モードP05: PITCHページの“BendRange”の値にしたがってピッチ・ベンド効果がかかります。また、バーチャル・パッチやボコーダーのFC MODのモジュレーション・ソースとして選択すると、ピッチ・ベンドを使用できます。この場合、mm=64, bb=00を0（センター値）として、－127～＋127の範囲でコントロールするモジュレーション・ソースになります（ティンバーのMIDIチャンネルで受信します）。

RADIASのピッチ・ベンド・ホイールを操作すると、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ピッチ・ベンド・チェンジを送信します。

ピッチ・ベンド・チェンジを受信するときは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの“PitchBend”とプログラム・エディット・モードP03–4: TIMBRE – MIDIタブ・ページの“PBnd”を○に設定します。どちらかの設定が×になっていると、ピッチ・ベンド・チェンジを受信しません。

送信はグローバル・モードP06: MIDI FILTERページ“PitchBend”の設定にしたがって行われます。

コントロール・チェンジ

コントロール・チェンジ [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル、cc: コントロール・チェンジNo.、vv: 値)

モジュレーション・ホイールの演奏情報やモジュレーション・ソース（MIDI1、MIDI2、MIDI3、MIDI4、MIDI5）など、コントロール・チェンジ・ナンバーに応じて様々なコントローラーとして送受信を行います。

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ全般の送受信のオン・オフは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの“Ctrl Chg”で設定します。プログラムでは各種コントロール・チェンジに対して、プログラム・エディット・モードP03 – 5, 6: TIMBRE – CC-A、CC–Bタブ・ページでティンバーごとに受信のオン、オフ設定ができます。

モジュレーション・デプス（CC#01）[Bn, 01, vv]

モジュレーション・デプスを受信すると、プログラム・エディット・モードP05: PITCHページの“VibratInt”で設定した値に従って、LFO2によるビブラートの強さが変化します。受信した値が最大値（127）のときは“VibratInt”で設定された音程範囲でビブラートがかかり、受信した値が0のとき、ビブラートはかかりません。

RADIASのモジュレーション・ホイールを操作すると、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、モジュレーション・デプスを送信します。

ボリューム（CC#07）[Bn, 07, vv]

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.Pedal”をVolumeにすると、ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ボリュームを送信します。グローバル・モードP07: MIDI MAP[CC#]ページの“AmpLevel”にボリューム（CC#07）をアサインすると、ボリュームの受信によって音量をコントロールすることができます。

パンポット（CC#10）[Bn, 0A, vv]

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.Pedal”をPanにすると、ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、パンポットを送信します。グローバル・モードP07: MIDI MAP[CC#]ページの“Pan”にパンポット（CC#10）をアサインすると、パンポットの受信によって出力の定位をコントロールすることができます。

エクスプレッション（CC#11）[Bn, 0B, vv]

エクスプレッションを受信することによって、ティンバーの音量をコントロールします。受信した値が最大値（127）のときは音量が最大になり、受信した値が0のときは音量が0になります。

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.Pedal”をExpPedalにすると、ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、エクスプレッションを送信します。

ダンパー・ペダル（CC#64）[Bn, 40, vv]

ダンパー・ペダルを受信することによって、ティンバーのダンパー効果（ホールド）のオン、オフをコントロールします。

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.SwFunc”をDamperにすると、スイッチ・ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ダンパー・ペダルを送信します（0: OFF、7F: ON）。

ポルタメント（CC#65）[Bn, 41, vv]

ポルタメントを受信すると、ティンバーのポルタメント効果のオン、オフをコントロールします。ポルタメント・タイムが0になっている場合は、ポルタメント効果はかかりません。

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.SwFunc”をPortSwにすると、スイッチ・ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ポルタメントを送信します（0: OFF、7F: ON）。

バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用する場合

グローバル・モードP04: MIDIページの“MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5”をCC#cc（cc=00～95/102～119）にすることによって、バーチャル・パッチやボコーダーのFC MODのモジュレーション・ソースとして、コントロール・チェンジを使用できます。モジュレーション・ソースとして値：0～127がそのまま用いられます。上位バイト

（MSB）/下位バイト（LSB）、コンティニュアス・タイプ/スイッチ・タイプの区別はされません。

パラメーター操作子（ノブ、キー）にアサインして使用する場合

フロント・パネル上のおもなパラメーター操作子（ノブ、キー）に CC#00 ～ CC#95、CC#102 ～ CC#119 のコントロール・チェンジをアサインすることができます。グローバル・モード P07: MIDI MAP[CC#] ページで設定します

コントロール・チェンジをアサインすることによって、ノブやキーを操作すると、アサインされているコントロール・チェンジを送信します。

アサインされているコントロール・チェンジを受信するとその値に応じて操作子が操作されたことと同じ動作をします。

音色パラメーター、インサート・エフェクトに対応する操作子に対しては、ティンバーの MIDI チャンネルで送受信を行います。マスターエフェクトに対応する操作子対しては、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。ボコーダー・パラメーターに対応する操作子に対しては、ボコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの “InSrc1” で設定しているティンバーの MIDI チャンネルで送受信を行います。

NRPN で送受信するパラメーター

前述のコントロール以外の本機フロント・パネル上のノブ、キーに対しては、NRPN（Non Registered Parameter No.）がアサインされています。NRPN は、楽器メーカー／機種などで自由に使用できるメッセージです。

NRPN でのエディットは、下記の手順で行います。

1. NRPN MSB（CC#99）[Bn, 63, mm] と NRPN LSB（CC#98）[Bn, 62, rr]（n: **チャンネル**、mm, rr: **パラメーター** No. **の上位と下位）でパラメーターを選びます。**
2. **データ・エントリー** MSB（CC#6）[Bn, 06, mm]（n: **チャンネル**、mm: **パラメーターの値）で設定します。**

RADIAS では、データ・エントリー MSB のみで設定します。

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーのコントロール

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーの設定をフロント・パネルのキーやノブで変更したとき、各パラメータに対応した NRPN を送信します。また、NRPN を受信すると、パラメーターの値に従ってアルペジエーター、ステップ・シーケンサーを設定します。これらのメッセージは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
各パラメータと NRPN の対応は、付属の CD-ROM に収録されている MIDI インプリメンテーションを参照してください。

その他のコントロール

アルペジエーター、ステップ・シーケンサー以外の VIRTUAL PATCH 1～6 の SOURCE/DESTINATION、ボコーダーの FC MOD. SOURCE と CH PARAM（チャンネル・パラメーター）に対して、各パラメータに対応した NRPN を送受信することができます。VIRTUAL PATCH 1～6 の SOURCE/DESTINATION のコントロールは、ティンバーの MIDI チャンネルで送受信します。ボコーダーの FC MOD SOURCE や CH PARAM のコントロールは、ボコーダー・エディット・モード P06:CARRIER ページの “InSrc1” で設定しているティンバーの MIDI チャンネルで送受信を行います。
各パラメータと NRPN の対応は、付属の CD-ROM に収録されている MIDI インプリメンテーションを参照してください。

エフェクトのコントロール

使用するエフェクトのタイプによって、フロント・パネルの操作子（モジュレーション・ホイールやペダル、スイッチなど）やグローバル・モード P04: MIDI ページで設定する “MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5” でエフェクト・パラメーターにモジュレーションをかけることができます。

また、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトに対応するフロント・パネルの [EDIT] ノブに対して、コントロールチェンジをアサインし、パラメーターをコントロールすることができます。アサインは、グローバル・モード P07: MIDI MAP[CC#] ページで設定します。

インサート・エフェクトのコントロール・ソースで使用するコントロール・チェンジは、ティンバーの MIDI フィルター（プログラム・エディット・モード P03–5、6: TIMBRE – CC-A、CC-B タブ・ページ）の設定に関わりなく送受信を行います。

マスター・エフェクトのコントロール・ソース、または [EDIT] ノブのコントロールは、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。

チャンネルのすべての音をミュートする

オール・ノート・オフ（CC#123）[Bn, 7B, 00]

（値は00）

オール・ノート・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音がすべてオフになります。エンベロープなどの設定によっては音の余韻は残ります。

オール・サウンド・オフ（CC#120）[Bn, 78, 00]

（値は00）

オール・サウンド・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音が消えます。オール・ノート・オフでは、音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに音が消えます。ただし、これらのメッセージは、緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

チャンネルのすべてのコントローラーをリセットする

リセット・オール・コントローラーズ（CC#121）[Bn, 79, 00]

（値は00）

リセット・オール・コントローラーズを受信すると、そのチャンネルで動作中のコントローラーの値がすべてリセットされます。

アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、モジュレーション・シーケンサー、LFO を同期させる

接続した外部MIDI機器に本機のアルペジエーターを同期させた場合、システム・リアルタイム・メッセージのスタート/ストップでアルペジエーター、ステップ・シーケンサーをコントロールできます。

スタート [FA]

スタート [FA] を受信すると、アルペジエーターは最初に発音するノートからスタートします。ステップ・シーケンサーはステップ1からスタートします。
モジュレーション・シーケンサーや LFO の “Key Sync” がOFFに設定されている場合は、位相がリセットされます。

ストップ [FC]

ストップ [FC] を受信すると、アルペジエーター、ステップ・シーケンサーがストップします。オフではないので、トリガーをかけると、アルペジエーターが再びスタートします。

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

RADIAS のフォーマット

F0：エクスクルーシブ・ステータス
42：コルグID
3n： [n=0～F]グローバルMIDIチャンネル
72：RADIAS機種ID
ff：ファンクションID（メッセージの種類）
〜　　〜
F7：エンド・オブ・エクスクルーシブ

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブの中には、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

RADIASでは、ユニバーサル・エクスクルーシブのうち、マスター・ボリュームとマスター・ファイン・チューニングに対応しています。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

（vv：値の下位、mm：値の上位、mm, vv=7F, 7F のとき音量最大、mm, vv=00, 00のとき音量0）

マスター・ボリュームを受信することによって全体の音量を調節します。

INDIV. OUT の信号にはマスター・ボリュームは効きません。

マスター・ファイン・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

（値が 8192 [mm, vv=40, 00] のときはセンター（0 セント、A4=440.0Hz）、4096 [mm, vv=20, 00] のときは－50セント、12288 [mm, vv=60, 00] のときは＋50 セントとなります）

マスター・ファイン・チューニングを受信することによって、グローバル・モードP01: GLOBALページの “Mst Tune” で設定されている値は無効になり、受信したデータによって全体のピッチが設定されます。

音色等の設定データを送る（データ・ダンプ）

プログラム・データ、グローバル・データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信することができます。
MIDIエクスクルーシブ・データを外部 MIDI 機器に送信することをデータ・ダンプといいます。データ・ダンプを行うと、外部 MIDI 機器に各データを記憶させたり、もう一台の**RADIAS**の音色等を設定することができます。

本機では、次のようにデータ・ダンプを行います。

- グローバル・モード P05: MIDI DUMP ページで送信するデータを選んでダンプします。（All Data、All Prog、1 Prog、All D.Kit、1 D.Kit、All Temp、Global）

  1 Prog/1 D.Kitを受信すると、その時選択されているプログラム（またはドラムキット）の設定が、受信したデータに応じて変わります。

  All、All Prog、All D.Kit、All Temp、Globalのダンプ・データを受信した場合には、本体内メモリーに直接書き込まれます。ライトの操作をする必要はありません。

- 外部よりダンプ・リクエストを受信した場合、リクエストのメッセージに応じてデータ・ダンプを行います。

ダンプ・データを受信するときは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの “SystemEx” を○に設定します。×になっていると、ダンプ・データを受信しません。

note MIDI Exclusive Format 情報を含む「MIDI Implementation」の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

本体ノブ／キーのコントロール・チェンジ・アサイン

RADIASでは、パネル上のノブやキーによる音色の変更を演奏情報として扱えるようにするために、各ノブやキーにコントロール・チェンジをアサインすることができます。
コントロール・チェンジの値に対する本体パラメータの対応については、各パラメータとNRPN の対応は、付属のCD-ROMに収録されている MIDI インプリメンテーション「*4: Panel Knob & Switch Control (assignable)」を参照してください。

Section	Parameter	Initial
UNISON	Unison SW	CC#03
PITCH	Portamento	CC#05
OSC1	OSC1 Wave	CC#08
	OSC1 Mod.	CC#09
	OSC1 Ctrl1	CC#15
	OSC1 Ctrl2	CC#17
OSC2	OSC2 Wave	CC#18
	OSC2 Mod.	CC#19
	OSC2 Semitone	CC#20
	OSC2 Tune	CC#21
MIXER	OSC1 Level	CC#23
	OSC2 Level	CC#24
	Noise Level	CC#25
FILTER	Filter Routing	CC#26
FILTER1	Filter1 Type Balance	CC#27
	Filter1 Cutoff	CC#74
	Filter1 Resonance	CC#71
	Filter1 EG1 Int	CC#79
	Filter1 KeyTrack	CC#28
FILTER2	Filter2 Type	CC#29
	Filter2 Cutoff	CC#30
	Filter2 Resonance	CC#68
	Filter2 EG1 Int	CC#69
	Filter2 KeyTrack	CC#82
AMP	Amp Level	CC#07
	Panpot	CC#10
	Drive/WS Depth	CC#83
	Drive/WS SW	CC#84
EG1	EG1 Attack	CC#85
	EG1 Decay	CC#86
	EG1 Sustain	CC#87
	EG1 Release	CC#88
EG2	EG2 Attack	CC#73
	EG2 Decay	CC#75
	EG2 Sustain	CC#70
	EG2 Release	CC#72
LFO1	LFO1 Wave	CC#89
	LFO1 Frequency	CC#90
LFO2	LFO2 Wave	CC#102
	LFO2 Frequency	CC#76
PATCH1	Patch1 Int.	CC#103
PATCH2	Patch2 Int.	CC#104
PATCH3	Patch3 Int.	CC#105
PATCH4	Patch4 Int.	CC#106
PATCH5	Patch5 Int.	CC#107
PATCH6	Patch6 Int.	CC#108
EQ	EQ Hi.Gain	CC#109
	EQ Low.Gain	CC#110
MOD.SEQ.	Mod.Seq. SW	CC#111
I.FX1	FX1 SW	CC#115
	FX1 Edit1	CC#12
	FX1 Edit2	CC#112
I.FX2	FX2 SW	CC#116
	FX2 Edit1	CC#13
	FX2 Edit2	CC#113
M.FX	MFX SW	CC#94
	MasterFX Edit	CC#114
VOCODER	Vocoder Threshold	Off
	Vocoder HPF Level	Off
	Vocoder HPF Gate	Off
	Vocoder Modulator Select	Off
	Vocoder Direct Level	Off
	Vocoder In Source 1 Level	Off
	Vocoder In Source 2 Level	Off
	Vocoder Level	Off
	Vocoder Formant Shift	Off
	Vocoder FC Offset	Off
	Vocoder Resonance	Off
	Vocoder Fc Mod.Int	Off
	Vocoder E.F. Sens	Off

note ボコーダー、マスター・エフェクト以外のパラメーターは、ティンバーの MIDI チャンネルで送受信します。

note マスター・エフェクトのパラメーターは、ティンバーの MIDI チャンネルに関わらずグローバル MIDI チャンネルで送受信します。

note ボコーダー・パラメーターは、ボコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページ の “InSrc1” で選択したティンバーの MIDI チャンネルで送受信します。

MIDI ドライバのインストールと設定

Windows XP をお使いの場合

KORG USB-MIDI Driver for Windows XP のインストール

Windows XP へのドライバのインストールおよびアンインストールを行うためには Administrator の管理者権限が必要です。詳しくはシステム管理者に相談してください。

デジタル署名によるドライバのインストールの抑制を行わないようにしておいてください。（☞「デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには」）

このドライバは Windows XP 専用です。Windows95/98/Me では使用できません。

ドライバのインストールは USB のポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をインストールしたときとは異なる別の USB ポートに **RADIAS** を接続して使用する場合は、同様の手順で新たに KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をインストールし直してください。

1 **RADIAS をコンピューターと接続する前に、**KORG USB-MIDI Driver Tools **をインストールする必要があります。RADIAS が接続されていないことを確認し、付属の** CD-ROM **を** CD-ROM **ドライブに入れます。通常、「**RADIAS Application Installer**」が自動的に起動します。**
コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、CD-ROM の中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

2 **リストから “**KORG USB-MIDI Driver Tools**” を選択し、**[Install]**をクリックして** KORG USB-MIDI Driver Tools **のインストーラーを起動します。**

3 KORG USB-MIDI Driver Tools Installer **の画面が表示されるので、［次へ>］をクリックします。**

4 **「使用許諾契約」が表示されるので、内容をよく確認の上、同意される場合は “ 使用許諾契約の条項に同意します ” をチェックして、［次へ>］をクリックします。**

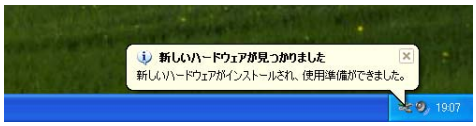
5 **ユーザー情報を入力して、［次へ>］をクリックします。**

6 **インストール先を指定します。画面にはインストール先のフォルダが表示されるので、変更したい場合［変更］をクリックしてインストール先を選択してください。［次へ>］をクリックし、インストールを開始します。**

7 **インストールが終了したら［完了］をクリックしてインストーラーを終了します。**

8 **RADIAS とコンピューターを** USB **ケーブルで接続し、RADIAS の電源を入れます。**Windows **が RADIAS の接続を認識します。**

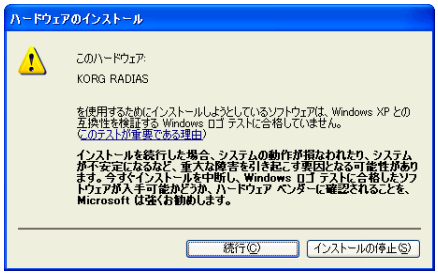
そして、標準のドライバが自動的にインストールされます。



9 **タスクバーの［スタート］→［すべてのプログラム］→［KORG］→［KORG USB-MIDI Driver Tools］→［Install KORG USB-MIDI Device］を選び、セットアップ・ユーティリティーを起動します。上部のリストに現在コンピューターに接続されている** KORG USB-MIDI **デバイスが表示されます。下部には、これからインストールする** KORG USB-MIDI Driver **のバージョン情報が表示されます。現在コンピューターに接続している** KORG USB-MIDI **デバイスをリストから選択し、［Install］をクリックします。ドライバのインストールが始まります。**

10 **インストールの途中、デジタル署名認証の警告ダイアログが表示される場合がありますが、［続行］をクリックして先に進めます。**

11 **ドライバのインストールが終了しました。**[Finish] **をクリックして、インストーラーを終了させます。**

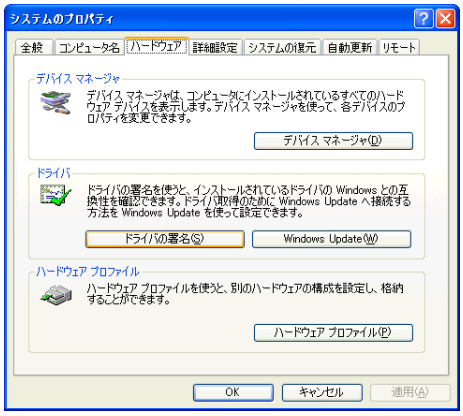


Windows の再起動を求められた場合には、［はい］を選んで再起動させてください。

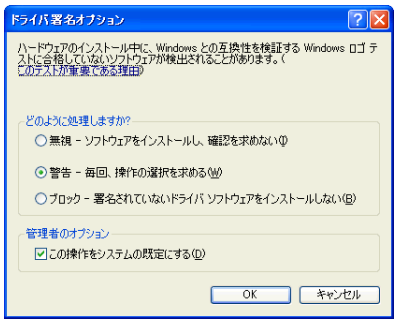
デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには

お使いのコンピューターが、デジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている場合は、KORG USB-MIDI ドライバをインストールできるように設定を変更してください。

1 **タスクバーの［スタート］→［コントロールパネル］の順にクリックして コントロールパネルを表示させます。コントロールパネルの中の「システム」を起動し、［ハードウェア］タブをクリックします。［ドライバの署名］をクリックします。**



2 **“ どのように処理しますか？ ”で「ブロック」が設定されていると、ドライバをインストールすることができません。［無視］または［警告］を選び、［OK］をクリックします。必要があれば、ドライバをインストール後、この設定を元に戻してください。**



KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をアンインストールするには

1 **タスクバーの［スタート］→［すべてのプログラム］→［KORG］→［KORG USB-MIDI Driver Tools］→［Uninstall KORG USB-MIDI Device］を選び、セットアップ・ユーティリティーを起動します。［Next >］をクリックします。**

2 **すでにインストールされている KORG MIDI デバイスがリストに表示されます。削除したい MIDI デバイスのみにチェック・マークをつけます。［Next >］をクリックします。**

チェック・マークがついているすべての MIDI デバイスが削除対象となるので、注意してください。

3 **確認のダイアログが表示されるので、［はい］をクリックします。**

4 **［Finish］をクリックして終了させます。 変更を確実にするために、Windows を再起動させます。**

Mac OS X をお使いの場合

KORG USB-MIDI Driver for Mac OS X のインストール

このドライバは、Mac OS X 10.2 以降専用です。

1 **RADIAS とコンピューターを USB ケーブルで接続し、RADIAS の電源を入れます。**

2 CD-ROMの中のKORG USB-MIDI Driver用のフォルダ「KORG USB-MIDI Driver」内にある 「KORG USB-MIDI Driver.pkg」をダブルクリックして、インストーラーを起動します。

3 OSのバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し［OK］をクリックします。インストーラーが起動すると、以下の画面が表示されるので、［続ける］をクリックします。

4 「大切な情報」が表示されるので、内容を確認してから［続ける］をクリックします。

5 「使用許諾契約」が表示されるので、内容をよく確認の上［続ける］をクリックします。ソフトウェア使用許諾契約同意のダイアログが表示されるので、同意される場合は［同意します］をクリックします。

6 「インストール先」を選択の画面が表示されるので、インストール先を選択し［続ける］をクリックします。

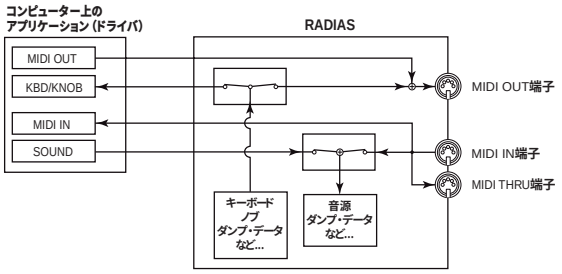
7 「簡易インストール」のダイアログが表示されます。［インストール］をクリックします。

8 OSのバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し［OK］をクリックします。

9 正常にインストールされたら、［閉じる］をクリックしてインストーラーを終了します。

RADIAS とドライバのポートについて

RADIASのUSB-MIDIは、ドライバ（コンピューター）側からみると2 IN－2 OUTになります。



MIDI IN デバイス

MIDI IN

RADIASの MIDI IN端子に入力された MIDI メッセージが、このポートに入力されます。例えば、外部シーケンサーのMIDIメッセージを、コンピューターのアプリケーションに送信したり、RADIASをUSB-MIDI インターフェイスとして使用することができます。このときは、アプリケーションのMIDI入力設定で、このポートを選択してください。

KBD/KNOB

RADIASのキーボードやノブからの MIDI メッセージが入力されます。また、ダンプ・データの受信にも使用します。

このポートを使用するときは、グローバル・モード P04: MIDI ページの “Routing” を USB または USB+MIDI に設定してください。

MIDI OUT デバイス

MIDI OUT

ソフトウェアが出力した MIDI メッセージを、そのままRADIASのMIDI OUT端子へ送信します。コンピューターのアプリケーションのMIDIメッセージを外部機器に送信する等の、RADIASをUSB-MIDI インターフェイスとして使用する場合に、アプリケーションのMIDI出力設定で、このポートを選択してください。

SOUND

ソフトウェアからRADIASの音源を発音させたり、ダンプ・データを送信するときに使用します。

このポートを使用するときは、グローバル・モード P04: MIDI ページの “Routing” を USB または USB+MIDI に設定してください。

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない

- AC/AC パワー・サプライがコンセントに接続されていますか？

  ☞16ページ「1. AC/AC パワー・サプライとの接続」

- [ON/.STANDBY] スイッチがオンになっていますか？

  ☞19ページ「電源オン、オフ」

音が出ない

- 接続機器やヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？

  ☞16ページ「2. 外部オーディオ機器との接続」

- 接続機器の電源がオンになっていますか？

- [VOLUME] ノブは、音が出る位置に設定されていますか？

  ☞19ページ「音量の調節」

- グローバル・モード P04: MIDI ページの “LocalCtrl” の設定が ON になっていますか？

  ☞116ページ「LocalCtrl (Lacal Control)」

- 音量に関するパラメーターの値が 0 になっていませんか？

  ☞86ページ「OSC1 Lvl (OSC1 Level) ❮ OSC1 ❯」

  ☞88ページ「Level (Amp Level) ❮ LEVEL ❯」

- FILTER の “Cutoff” が 0 になっていませんか？

  112ページ「P07 FILTER」を参照してください。

- 本体にペダルが接続されている場合、ペダルによって音が出力されない設定になっていませんか？

音が止まらない

- グローバル・モード P08: PEDAL/SW ページの “A.SWFunc” の設定が、接続しているペダル・スイッチと合っていますか？

  ☞119 ページ「A.SwFunc (Assignable Switch Function)」

プログラム、グローバルの設定がライトできない

- グローバル・モード P02: MEMORY ページの “Protect” が OFF になっていますか？

  ☞69ページ「メモリー・プロテクトを解除する」

  ☞115ページ「Protect」

トランスポーズ、ベロシティカーブを正しく送受信できない

- グローバル・モード P01: GLOBAL ページの “Position” が適切に設定されていますか ？

  ☞114ページ「Position」

アルペジエーターやステップ・シーケンサーがスタートしない

- アルペジエーター、ステップ・シーケンサーがオン（ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON/OFF] キーの LED が点灯）になっていますか？

  ☞13ページ「[ON]キー」

- 使用するティンバーにアルペジエーター、ステップ・シーケンサーがアサインされていますか？

  ☞47ページ「ティンバーへのアサイン」

  ☞50ページ「レコーディング前の準備」

- グローバル・モード P04: MIDI ページの “Clock” の設定が Internal になっていますか？

  ☞117ページ「Clock」

外部から送信された MIDI データに応答しない

- MIDI ケーブルは正しく接続されていますか？

  ☞16ページ「セットアップ」

- 外部 MIDI 機器が送信するデータの MIDI チャンネルと本機のグローバル MIDI チャンネルが合っていますか？

  ☞17ページ「MIDI チャンネルの設定ー演奏する前の準備」

- グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページの各パラメーターの設定が○になっていますか？

  ☞118ページ「P06–1: MIDI FILTER」

音が入力できない

- リア・パネルの入力端子にソースが正しく接続されていますか？

  ☞16ページ「セットアップ」

- フロント・パネルの AUDIO IN [1/INST] または [2/VOICE] ノブで入力レベルが正しく調整されていますか？

  ☞26ページ「外部オーディオ・ソースを入力する」

Voice Name List

Program

No.	Program Name	Category	Timbre 1 Name	Timbre 2 Name	Timbre 3 Name	Timbre 4 Name	Drum Kit	Arp Sw	Programmer
A01	HarnessPower *1	Vocoder	Carrier Wave	Stutterer	Uni Bass	Boof	OFF	ON	Phill Macdonald
A02	Warping Beat	Arp/Seq	Arp Synth	Soft String	----------	Construct	Timbre 4	ON	Richard Devine
A03	Tronik Sign	Arp/Seq	Tronika Sine	----------	----------	Glitch/Click	Timbre 4	ON	KORG Inc.
A04	Radias	Motion	ModSeq Voice	Radiation	BPF Seq Pad	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
A05	BPF Plus	Motion	FreewheelBPF	BounceBPF	----------	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
A06	VeloSyncLead	Lead	ProSyncLead	----------	----------	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
A07	Hyper Hoover	Bass	Hyper Hoover	Dist Signal	----------	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
A08	Mogalog Bass	Bass	Moge Bass	----------	----------	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
A09	WideOpenPad	Synth Hard	Wide Pad	----------	----------	Micro	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
A10	Glide 5thPad	Synth Soft	Sweep OB Pad	Ghost Pad	Sync Arp	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
A11	Triangulate	Strings/Pad	Triangulate	Tee Bass 1	Tee Bass 2	Decay Bass	OFF	OFF	Phill Macdonald
A12	Wave Pluckin	Guitar/Pluck	Mod PCM Comb	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
A13	Smooth EP	Keyboard	Smooth EP	FlyingWahGtr	----------	----------	OFF	ON	Jerry Kovarsky
A14	On the 5th	Split	Take5 Lead	Dirty-B-Bass	----------	HipHop	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
A15	White Flame	Hit/Drum	BPFSweepStab	----------	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
A16	Transmission	S.E	Trans Talk	Trans Vox	Trans Wire	Trans Pan	OFF	OFF	Richard Devine
B01	Yo EveryBody *1	Vocoder	Carrier Wave	----------	----------	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
B02	Minimal	Arp/Seq	Minimal Arp	2016 Synth	----------	Analog 88	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
B03	Trance Build	Arp/Seq	Screamer	Sweep Nag	Trance Bass	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
B04	Future Rezzo	Motion	ResonateComb	Slash Signal	----------	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
B05	Alpha Base	Motion	Alpha	----------	----------	----------	OFF	OFF	Martin Richardson
B06	Soft Lead	Lead	SoftLead	SequenceBass	Noise	Bleep	OFF	OFF	Phill Macdonald
B07	Digital Bass	Bass	DistSqu Bass	RingHorrorBs	Danger Taste	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
B08	Smack Sonic	Bass	Smack Bass	----------	----------	Garage/R&B	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
B09	Cyber Hydra	Synth Hard	Cyber Hydra	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
B10	Space Piano	Synth Soft	Piano Stage	Wind FX	----------	----------	OFF	OFF	Richard Devine
B11	Warm Pad	Strings/Pad	Soft Pad	Glide Sine	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
B12	Hills Lead	Bell/Decay	Hills Lead	----------	----------	----------	OFF	OFF	Richard Devine
B13	HousePrcOrgn	Keyboard	HouseOrgn1	HouseOrgn2	----------	House 99	Timbre 4	OFF	David Polich
B14	Sync City	Split	Sync Lead	LFO Synca	SQBurbleBass	Standard	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
B15	Orch Hit	Hit/Drum	AcousticHarp	FastString	DigiPluckker	Down Tempo	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
B16	Windy!	S.E	Windy!	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
C01	Special-A *1	Vocoder	Carrier Wave	Rev Pad	Tree 03	Glitch/Click	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
C02	RadiaSweep	Arp/Seq	VPM Sweep	Bell L	Bell R	Seq Bass	OFF	ON	Phill Macdonald
C03	Codex Rhythm	Arp/Seq	CodexCarrier	For Arp=Off	----------	Synth Drum	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
C04	4-Way Morph	Motion	First Up	2nd Up	3rd Up	Last	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
C05	Hyper Ventil	Motion	Analog Seq	Digital Seq	----------	House 99	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
C06	EuphonicLead	Lead	EuphonicLead	----------	----------	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
C07	Rasp Bass	Bass	Rasp Bass 1	Rasp Bass 2	----------	----------	OFF	OFF	Richard Devine
C08	VPM DynoBass	Bass	VPM DynoBass	UTurn Code	Dist Shot	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
C09	Jumper	Synth Hard	Fat Ana Saws	----------	----------	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
C10	Xtal Shimmer	Synth Soft	Xtal Shimmer	Bell Tree	----------	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
C11	1st Movement	Strings/Pad	1stMovement1	1stMovement2	1stMovement3	----------	OFF	OFF	Martin Richardson
C12	HipHopWahGtr	Guitar/Pluck	Wah Guitar	HipHop Bass	----------	HipHop	Timbre 4	OFF	David Polich
C13	ProfeticClav	Keyboard	ProfeticClav	----------	----------	Down Tempo	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
C14	Fusion Split	Split	Fusion Lead	Piano Pad	Mr.Bassman	Standard	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
C15	3 Hits	Hit/Drum	StringsShot	Organ Gliss	EP Gliss	Hoover Auto	OFF	ON	Phill Macdonald
C16	Aqua Release	S.E	Aqua Release	----------	----------	Modulus	Timbre 4	OFF	Martin Richardson
D01	Formant Beat *1	Vocoder	Carrier Wave	St.Sweep Pad	Drone Bass	Down Tempo	Timbre 4	OFF	Jerry Kovarsky
D02	Drum WaveSeq	Arp/Seq	CombDrumSeq	Digitalkin'	Elektro Bass	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
D03	Heli Base	Arp/Seq	Heli Base	----------	----------	Drum'n'Bass	Timbre 4	ON	Martin Richardson

No.	Program Name	Category	Timbre 1 Name	Timbre 2 Name	Timbre 3 Name	Timbre 4 Name	Drum Kit	Arp Sw	Programmer
D04	Irradiation	Motion	Specktrum	VPM SpaceOrg	Phones	Arp Bell	OFF	OFF	Phill Macdonald
D05	Sweep EF Pad	Motion	Sweep EF Pad	Morph Detune	Trig For EF	----------	OFF	ON	KORG Inc.
D06	RngBass/Lead	Lead	RngBass/Lead	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
D07	NuSkoolSynth	Bass	NuSkoolSynth	----------	----------	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
D08	Pulse Bass	Bass	VeloPWMBass	CrossModArp	Infected Arp	Synth Drum	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
D09	ClassicBrass	Synth Hard	ClassicBrass	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
D10	SweepDownPad	Synth Soft	LPFSweepDown	Tri-Sqr Bass	----------	----------	Timbre 4	OFF	David Polich
D11	PWM Strings	Strings/Pad	PWM Strings	Silky Arp	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
D12	SpektrumBell	Bell/Decay	VPM Bell	Spektra	FallingBell	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
D13	Funky Wurly	Keyboard	EP Wurly	FunkyWahClav	FunkyWahBass	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
D14	Hooz Next	Split	VC Arp Hi	VC Arp Lo	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
D15	1NoteBreakDo	Hit/Drum	5th Seq	5th Stutter	Seq Bass	Boof	OFF	ON	Phill Macdonald
D16	Thunder!	S.E	Thunder	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
E01	Radias Power *1	Vocoder	Carrier Wave	Trance Line	React Bass	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
E02	Deep Jazz	Arp/Seq	PortamentoEP	Strings	----------	Analog 88	Timbre 4	ON	Richard Devine
E03	CrossedWires	Arp/Seq	Cross Wire	Cross Pad	PulseCrossBs	PulseCrossBa	OFF	ON	Phill Macdonald
E04	Ryukyu Pad	Motion	Reverse Pad	Drop Impulse	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
E05	Flea Comb	Motion	The Flea	Mod Pad	----------	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
E06	DeepHouseLD	Lead	DeepHS Lead	House EP	----------	Deep House	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
E07	Krash Bass	Bass	Krash Bass	Rapid Talk	Screw Up	80s OldSkool	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
E08	Mr.Bassman	Bass	Mr.Bassman	Guitar Chord	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
E09	Analog Motha	Synth Hard	PWM Pad L	PWM Pad R	Tinker Reso	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
E10	Fondest Time	Synth Soft	Sine Element	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
E11	BreathMonsta	Strings/Pad	BreathMonsta	TumbinAir	----------	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
E12	Syn Guitar	Guitar/Pluck	Guitar Synth	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
E13	AmpDrive EP	Keyboard	AmpDrive EP	MG Squ Bass	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
E14	EP Padulus	Keyboard	EP Padulus	Breath	Tinklet	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
E15	SpinningCode	Hit/Drum	SpinningCode	----------	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
E16	Clockworks	S.E	High Bell	Low Bell	Ticky	Tocky	OFF	ON	Phill Macdonald
F01	Tech Morph *1	Vocoder	Carrier Wave	Filter Bass	5th Stabber	House 99	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
F02	Dark Moon	Arp/Seq	Moon Bass	Copter	MoonSquiggle	Hat	OFF	ON	David Polich
F03	Amalgam	Arp/Seq	Noise Pad	Res Sweep	Drum Filter	Modulus	Timbre 4	ON	Martin Richardson
F04	Mod Sweep	Motion	Mod Sweep 1	Mod Sweep 2	----------	Metalic	Timbre 4	OFF	Martin Richardson
F05	Glider	Motion	Down 5th	Up 5th	Gated Pad	Ana Burble	OFF	OFF	Phill Macdonald
F06	DubleScreama	Lead	HighScreamer	LowScreamer	Trance Bass	Trance	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
F07	Sub Bass	Bass	Sub Bass	CutWahGuitar	Simple Shot	Dancehall	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
F08	Velo SquBass	Bass	Acid SquBass	EP AmpDrive	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
F09	Trancematic	Synth Hard	Trancer Pad	Off Bass	----------	Trance	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
F10	CombZilla	Synth Soft	CombPad	----------	----------	----------	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
F11	AnaStringEns	Strings/Pad	AnaStrings	Arpeggio-EP	----------	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
F12	El Pizzo	Bell/Decay	SynPizzo 1	SynPizzo 2	Synth Bass	Trance	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
F13	DeepFunk Org	Keyboard	DeepFunk Org	Guitar Chord	DeepFunkBass	Standard	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
F14	Vibrations	Split	Phase EP	PicknickBass	Saw The Lead	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
F15	Metalic Kit	Hit/Drum	Metalic	Gated Synth	----------	----------	Timbre 1	ON	KORG Inc.
F16	InfiniteRise	S.E	ShepardTone1	ShepardTone2	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
G01	Aliens *1	Vocoder	Carrier Wave	Hyper Drive	Retros	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
G02	Epic Scene	Arp/Seq	Trance Line	React Bass	Snare Roll	Trance	Timbre 4	ON	KORG Inc.
G03	IDM Beat	Arp/Seq	Synth Tone	Breathy Pad	----------	IDM	Timbre 4	ON	Richard Devine
G04	Glacial Air	Motion	Glacial Air	Morse Arp	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
G05	Wavesequenza	Motion	Wave Motion	Ens Strings	----------	House 99	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
G06	Wired Lead	Lead	Wired Lead	Sweep Gate	BoostSynBass	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
G07	RadiatorBass	Bass	Radiate Bass	AmpMod Sine	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
G08	Whacker Bass	Bass	Whacker Bass	----------	----------	Down Tempo	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
G09	SQ Blubber	Synth Hard	SQ Blubber	SQ Arp	SQ Bass	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
G10	Sweep Up Pad	Synth Soft	LPFSweepUp	SimpleSqrSaw	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
G11	Soft Fantasy	Strings/Pad	Uni Triangle	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
G12	A. Guitar	Guitar/Pluck	AcousticGtr1	AcousticGtr2	----------	Analog 88	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald

No.	Program Name	Category	Timbre 1 Name	Timbre 2 Name	Timbre 3 Name	Timbre 4 Name	Drum Kit	Arp Sw	Programmer
G13	DamprWahClav	Keyboard	DamperPdlClv	FunkySynBass	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
G14	Club Jazz	Split	Stage EP	Pick Bass	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
G15	House Hit	Hit/Drum	7th Hit	Sus Glide	Simple Bass	House 99	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
G16	Old Radio	S.E	Old Radio	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
H01	GimmeA Break *1	Vocoder	Carrier Wave	Blatty	Hit Bass	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
H02	Deep Phaser	Arp/Seq	Deep Mod	Riots VPM	----------	Deep House	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
H03	Ambi Groove	Arp/Seq	Ambi Groove1	Ambi Groove2	Ambi Groove3	Modulus	Timbre 4	ON	Martin Richardson
H04	Warp Factor	Motion	MetalCombPad	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
H05	5thAmmendmen	Motion	5th Pad	Da Da Daa	Panning Arp	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
H06	Dukey Lead	Lead	Dukey Lead	Loop Timbre1	----------	----------	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
H07	VintgSyncBs	Bass	Sync Bass	----------	----------	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
H08	Organ Bass	Bass	Organ Bass	Sync Nag	----------	Trance	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
H09	Visualizer	Synth Hard	Multi Sweep	SweepSquBass	----------	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
H10	Amber	Synth Soft	Movie Pad1	Movie Pad2	Light Pad	----------	OFF	OFF	Richard Devine
H11	RetroStrings	Strings/Pad	RetroStrings	70s NorthArp	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
H12	Glockenspiel	Bell/Decay	Kling Bells	----------	----------	----------	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
H13	VPM Piano	Keyboard	VPM Piano	VeloSynPiano	----------	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
H14	Combo 68	Split	68ComboOrgn	EP Bass	----------	Standard	Timbre 4	OFF	David Polich
H15	PolysixChord	Hit/Drum	Polysix 1	Polysix 2	Polysix 3	Future Jazz	Timbre 4	OFF	David Polich
H16	Entity	S.E	Entity1	Entity2	Entity3	Entity4	OFF	ON	Martin Richardson
I01	FormantMorph *1	Vocoder	5th Pad Wave	Breath Sweep	Arp Walkin'	----------	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
I02	Aerial Beat	Arp/Seq	Arp Synth	Soft Synth	Slow Pad	House 99	Timbre 4	ON	Richard Devine
I03	Wah Guitars	Arp/Seq	Dirty Guitar	CleanWahGtr	> Wah Pedal	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
I04	FallingFilta	Motion	FilterSweep	Scatterbrain	Noise Filter	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
I05	InterfusePad	Motion	EnvF.5thPad	Motion Arp	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
I06	HardTuneLead	Lead	HardTuneLead	HardTechBass	----------	Trance	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I07	Noize Bass	Bass	Noize Bass	Filter FX	----------	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
I08	Slap Bass	Bass	Slap Bass	ChickenSynth	----------	Standard	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
I09	Slap Brass	Synth Hard	Slap Brass 1	Slap Brass 2	Slap Brass 3	Slap Brass 4	OFF	OFF	Phill Macdonald
I10	Drama Pad	Strings/Pad	EP Pad	Choir Pad	----------	80s OldSkool	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
I11	Phazing Pad	Strings/Pad	Phazing Pad	Arp Shot	----------	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I12	VPM Jazz Gtr	Guitar/Pluck	VPM Guitar 1	VPM Guitar 2	Pick Bass	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
I13	Moisture EP	Keyboard	Moisture EP	Deep E.Bass	Mod Perc	Deep House	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I14	DamprRtryOrg	Keyboard	Full Organ	Organ Arp	----------	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
I15	Digi Harp	S.E	Digi Harp	----------	----------	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
I16	Cascades	S.E	Phasing Pad	Noisy Arp	----------	----------	OFF	ON	Richard Devine
J01	RobotWarning *1	Vocoder	Ring Voice	Modem1	Modem2	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
J02	SpaceElectro	Arp/Seq	Electro Seq	Filter Synth	Acid Bass	Arp Noise	OFF	ON	Richard Devine
J03	NoteRezoDrum	Arp/Seq	Filter Bank	----------	----------	Future Jazz	Timbre 4	ON	KORG Inc.
J04	Cyan	Motion	5thMotionPad	Phasor Pad	----------	----------	OFF	OFF	Richard Devine
J05	Vox Wave Seq	Motion	Vox Wave Seq	MMF SweepPad	----------	----------	Timbre 4	ON	KORG Inc.
J06	FlyingPsyche	Lead	FlyingPsyche	PsyTrancBass	----------	Synth Drum	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
J07	Unison Bass	Bass	Unison Bass	----------	BD 9009	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
J08	Pick Bass	Bass	Pick Bass	Guitar FX	----------	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Phill Macdonald
J09	Comb Stabber	Synth Hard	Comb Stabber	TekHouseBass	----------	Deep House	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
J10	Operator Pad	Synth Soft	Digi Chimes	Square Land	Arp Thing	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
J11	Strings	Strings/Pad	Strings	----------	----------	----------	OFF	OFF	Oliver Munyak
J12	Bamboo Lore	Bell/Decay	Lore Roll	E.F.Harmonic	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
J13	Big Bee	Keyboard	TonWheelOrgn	----------	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	David Polich
J14	Bliss Beat	Split	Chorus EP	Noise FX	Pick Bass	Deep House	Timbre 4	ON	Richard Devine
J15	90sHouseChrd	Hit/Drum	90's Stab 1	90's Stab 2	90's Stab 3	90's Stab 4	OFF	OFF	Oliver Munyak
J16	Red Zone	S.E	My Car	Rival Car	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
K01	Bender Lead	Lead	BenderLead1	BenderLead2	BenderLead3	BenderLead4	OFF	OFF	Phill Macdonald
K02	BassMaschine	Arp/Seq	MaschineBass	5th Saw Lead	----------	Analog 88	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
K03	Chordant	Arp/Seq	Chordal	BPF Bass	Simple Bass	Drum'n'Bass	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
K04	InGrained	Motion	Granulated	CombSweep	RezoBabble	Arp-o-Reso	OFF	OFF	Phill Macdonald
K05	ChordPressur	Motion	Morph Lead	Delay Synth	Seq Chord	Acid Bass	OFF	ON	Richard Devine

No.	Program Name	Category	Timbre 1 Name	Timbre 2 Name	Timbre 3 Name	Timbre 4 Name	Drum Kit	Arp Sw	Programmer
K06	Take The 5th	Lead	5th Lead	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
K07	HardCombBass	Bass	HardCombBass	Spicy BPF	DriveHPFBass	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K08	Flip Bass	Bass	Stepper Bass	FilterGuitar	Poly Comp	Garage/R&B	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K09	Trident	Synth Hard	Trident Saws	----------	----------	Dancehall	Timbre 4	OFF	David Polich
K10	SlowGlassPad	Synth Soft	Glass Pad	GlassPadArp1	GlassPadArp2	GlassPadArp3	OFF	OFF	Phill Macdonald
K11	Sync Pad	Strings/Pad	Sync Pad 1	Sync Pad 2	Arp Saws	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
K12	Glasses	Bell/Decay	Glass Bells	----------	----------	ER-1	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
K13	Robot Clav	Keyboard	Robot Clav	Moving Bass	----------	Standard	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K14	Operator EP	Keyboard	VPM Piano	Synth Piano	----------	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
K15	Voice Kit	Hit/Drum	Synth Voice	Snare Bass	Zap Kick	----------	Timbre 1	OFF	KORG Inc.
K16	Bass Chime	S.E	DidgeriBass	Chime FX 1	Chime FX 2	Internal Bus	OFF	ON	Richard Devine
L01	Trancy Xross	Lead	CrossModLead	Squ Bass	----------	Trance	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
L02	She's A GOA	Arp/Seq	Goa Pad	Velo3003	MorphPsyTran	Trance	Timbre 4	ON	Phill Macdonald
L03	Acid Jazz	Arp/Seq	EP Stage	Ac. Bass	----------	Future Jazz	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
L04	Orbit Mood	Motion	Pitch ModSeq	Wind FX	----------	----------	OFF	OFF	Richard Devine
L05	Dimension	Motion	Auto Seq	Auto Pan Pad	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
L06	3 OSC Lead	Lead	3 Oct Lead	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
L07	Line Bass	Bass	Oct LineBass	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
L08	Resonator	Bass	Reso Bass	----------	----------	Analog 88	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
L09	House Stabz	Synth Hard	House Stabba	----------	----------	Deep House	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
L10	Wah Pad	Motion	Wah Pad	----------	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Martin Richardson
L11	FastAnaStrgs	Strings/Pad	FastAnaStrgs	----------	----------	Nu Breaks	Timbre 4	OFF	David Polich
L12	TubularBells	Bell/Decay	Tubular Bell	PCM Gong	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
L13	Waveshape EP	Keyboard	Waveshape EP	VPM BossaGtr	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
L14	Dyno Pad	Keyboard	Dyno Pad	Air Pad	Glass Swish	----------	OFF	OFF	Phill Macdonald
L15	Space Battle	S.E	Space Laser	Hi Q Blip 1	Hi Q Blip 2	Lo Ray Burst	OFF	OFF	David Polich
L16	Aleatorics	S.E	Noise FX	Steam FX	Tone FX	Dark Pad	OFF	ON	Richard Devine
M01	Square Lead	Lead	Square Lead	----------	----------	----------	OFF	OFF	Jerry Kovarsky
M02	Electrowerks	Arp/Seq	Synth Line	Filter Synth	Bass Line	Analog 88	Timbre 4	ON	Richard Devine
M03	Drum Rotator	Arp/Seq	Drum Rotator	----------	----------	----------	OFF	OFF	Martin Richardson
M04	BrightSynth	Motion	Gated Saw 1	Gated Saw 2	Gate Saw 3	Decay SynEP	OFF	OFF	Richard Devine
M05	LPF Sweeper	Motion	LowpassSweep	Analog Arp	----------	----------	OFF	ON	Phill Macdonald
M06	Synth Piper	Lead	Pipe	Puff	Wind	Birds	OFF	OFF	Phill Macdonald
M07	D'n'B Sub	Bass	D'n'B Sub	----------	----------	Drum'n'Bass	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
M08	Urban Bass	Bass	HipHop Bass	Saw Gating	----------	HipHop	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
M09	X-Mod Sweep	Synth Hard	X-Mod Sweep	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
M10	Air Vox	Strings/Pad	Air Vox	----------	----------	Micro	Timbre 4	OFF	David Polich
M11	Huge Strings	Strings/Pad	Huge Strings	StAnaStrings	Classic Arp	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
M12	Cyborg Arp	Bell/Decay	Cyborg Arp	Random XMod	Zapper	Analog 88	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
M13	Dyno Mine EP	Keyboard	EP Cho Dyno	Analog Pad	----------	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
M14	Rotary Organ	Keyboard	Rotary Organ	----------	----------	Future Jazz	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
M15	Digi Droplet	S.E	Drop 1	Drop 2	Thunder	Rain	OFF	OFF	Phill Macdonald
M16	DreamTrigger	S.E	DreamTrig 1	DreamTrig 2	DreamTrig 3	EF Trigger	OFF	ON	Martin Richardson
N01	Simple Sine	Lead	Simple Sine	----------	----------	----------	Timbre 4	OFF	David Polich
N02	3003 Fest	Arp/Seq	Norm Morph	Comb Morph	Velo Bassic	Furry Kick	OFF	ON	Phill Macdonald
N03	Jupt Bass	Arp/Seq	TranceStomp1	TranceStomp2	----------	Metalic	Timbre 4	ON	Martin Richardson
N04	Le Fee	Motion	Lounge Pad	----------	----------	Down Tempo	Timbre 4	OFF	Oliver Munyak
N05	Underwater	Motion	Deep Pad	Dark Piano	Arp Synth	----------	OFF	ON	Richard Devine
N06	White Panel	Lead	Vintage Lead	----------	----------	----------	OFF	OFF	David Polich
N07	Tek Seq Bass	Bass	Tek Seq Bass	IntBus Delay	Pulsy Arp	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
N08	Licker Bass	Bass	Roly WS Bass	IntBus Deci	Filter Zap	----------	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
N09	Atmosphere	Motion	5th Bender	Spectrum	Airate	Wispa Noise	OFF	OFF	Phill Macdonald
N10	AudioModPad	Strings/Pad	AudioModPad	AudioModArp	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
N11	Night Sky	Motion	Formant Pad	SynthMotion1	SynthMotion2	----------	OFF	ON	Richard Devine
N12	Elek:tron	Arp/Seq	RepeatrSynth	----------	----------	----------	OFF	ON	David Polich
N13	Bright Clav	Keyboard	Bright Clav	Rize SFX	UrbanHopBass	Future Jazz	Timbre 4	OFF	KORG Inc.
N14	NuResoPiano	Keyboard	NuResoPiano	Strings Pad	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.

No.	Program Name	Category	Timbre 1 Name	Timbre 2 Name	Timbre 3 Name	Timbre 4 Name	Drum Kit	Arp Sw	Programmer
N15	Source Code	Arp/Seq	Carrier	For Arp=Off	----------	Analog 88	Timbre 4	ON	Oliver Munyak
N16	FrNkNsTeIn	S.E	Vntg Modular	Vntg Lazer	----------	Glitch/Click	Timbre 4	OFF	David Polich
O01	Ens Vocoder *2	Vocoder	Fat Saw Pad	Behind Seq	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O02	CPU Lover *2	Vocoder	5th Carrier	----------	----------	----------	OFF	OFF	Oliver Munyak
O03	Dual Formant *2	Vocoder	Formant OSC	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O04	Airy Vocoder *2	Vocoder	Unison Pad	Arp Saw	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O05	Munchy Land *2	Vocoder	Munchy Land	----------	----------	----------	OFF	OFF	Martin Richardson
O06	Mono Vocoder *2	Vocoder	MonoSynPulse	AudioIntBus	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O07	AutoChordVoc *2	Vocoder	Unison Pad	----------	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
O08	RadioAktiv *2	Vocoder	Saw Carrier	----------	----------	----------	OFF	OFF	Oliver Munyak
O09	Comb-Coder *2	Vocoder	Comb-Coder	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O10	VocoderPulse *2	Vocoder	Simple Pulse	Arp Saw	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O11	Spectrum Mod *2	Vocoder	Formant Mod	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O12	Danger Voice *2	Vocoder	Dist Voice	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O13	AudioIn INIT *2	Audio In	AudioIn Init	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O14	Audio Grain *2	Audio In	Grain Loop	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O15	StLineFilter *3	Audio In	St.AudioIn	----------	----------	----------	OFF	OFF	KORG Inc.
O16	StLineGating *3	Audio In	St.AudioIn	----------	----------	----------	OFF	ON	KORG Inc.
P01	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P02	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P03	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P04	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P05	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P06	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P07	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P08	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P09	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P10	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P11	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P12	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P13	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P14	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P15	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	
P16	Init Program	User	InitTimbre1	----------	----------	----------	OFF	OFF	

*1: A01、B01、C01、D01、E01、F01、G01、H01、I01、J01 の音色はフォルマント・モーション機能を使用したプログラムです。フォルマント・モーションについては、58 ページ「フォルマント・モーション機能」を参照してください。

*2: O01:Ens Vocoder ～ O14:Audio Grainの音色は、マイク入力を使用するプログラムです。プログラムを発音させるには、本体にマイクを接続する必要があります。(☞27 ページ「ボコーダー・プログラムを演奏する」)

*3: O15: StLineFilter、O16: StLineGatingの音色は、ラインのステレオ入力を使用するプログラムです。プログラムを発音させるにはAUDIO IN 端子に外部オーディオ機器を接続する必要があります。(☞18ページ「5. オーディオ入力との接続－INPUT端子」)

Demo Songs

1. Inner Cascade/Korg Inc.
2. Stratosphere/Phill Macdonald
3. Nu Sources/Korg Inc.
4. Electrified/Oliver Munyak

All Demo Songs: © 2005 KORG Inc. - All rights reserved.

Drumkit

Dr01: Standard

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Dry1	**BD-Dry2**	**SD-Dry1**	**Clap-Dry**	**SD-Dry2**	**SD-Jazz1**	**HH-Dry2 C**	**Tom-DryHi**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	**Conga-Mute**	**HH-Dry2 O**	**Conga-Low**	**Conga-Hi**	**Crash**	**Cabasa**	**Ride-Dry**

Dr02: Future Jazz

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn4	**BD-Jazz**	**SD-Jazz1**	**Rim-Dry**	**SD-Jazz2**	**SD-Dry2**	**HH-88 C**	**Tom-Jazz**
Inst 9	Inst 10	Inst 11	Inst 12	Inst 13	Inst 14	Inst 15	Inst 16
HH-Lyn C	**Conga-Mute**	**HH-Lyn O**	**Conga-Low**	**Conga-High**	**Crash-99**	**Cabasa**	**Ride-Dry2**

Dr03: Trance

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Trance	**BD-Zap**	**SD-99**	**Clap-88**	**SD-Syn1**	**SD-88**	**HH-99 C**	**Tom-ElectLow**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-KR55 C	**Tom-ElectMid**	**HH-99 O**	**Tom-ElectHi**	**Clap-Dry**	**Crash-99**	**ReverseSFX**	**Ride-Dry2**

Dr04: HipHop

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-R&B	**BD-Thwunk**	**SD-R&B**	**Rim-Lynn**	**SD-PaperRip**	**SD-Video**	**HH-88 C**	**Tom-SynLow**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-KR55 C	**Tom-SynHi**	**HH-88 O**	**Lektroscrtch**	**Tambourine**	**Crash-BPF**	**MicTap**	**Lektroride**

Dr05: Deep House

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn3	**BD-Funk**	**SD-77**	**Clap-R&B**	**SD-Dry3**	**SD-Lynn**	**HH-Dry2 C**	**Tom-Gate**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	**Conga-Mt**	**HH-99 O**	**Conga-L**	**Conga-H**	**Crash-99**	**Triangle**	**Ride-Dry1**

Dr06: Garage/R&B

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Garage1	**BD-Garage2**	**SD-Garage1**	**Clap-Garage**	**SD-Garage2**	**SD-Garage3**	**HH-Garage C**	**Tom-GarageLo**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Garage P	**Tom-GarageMd**	**HH-Garage O**	**Tom-GarageHi**	**Tamb-Garage**	**Crash-99**	**Triangle**	**Ride-Dry2**

Dr07: Down Tempo

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Bonzo	**BD-Drop**	**SD-16Maple**	**Clap-Trash**	**SD-Can**	**SD-Lid**	**HH-Lowered C**	**Tom-TankFlor**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Lowered P	**Tom-TankLoMd**	**HH-Lowered O**	**Tom-TankUpMd**	**Tom-TankHi**	**Crash-LoFi**	**Ring Bell**	**Ride-LoFi**

Dr08: House 99

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-99	**BD-Syn2**	**SD-99 2**	**Clap-99**	**SD-99 1**	**SD-99 Filter**	**HH-99 C**	**Tom-99 L**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	**Tom-99 H**	**HH-99 O**	**Conga-L**	**Conga-H**	**Crash-99**	**Cabasa**	**Ride-Dry1**

Dr09: Analog 88

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-88Long	**BD-88Short**	**SD-88**	**Clap-88**	**SD-88Low**	**Rim-Syn**	**HH-88 C**	**Tom-88Low**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-KR55 C	Tom-88Mid	HH-88 O	Conga-88	Clave-88	Crash-Synth	Maracas-88	Ride-KPR

Dr10: Nu Breaks

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-DDD1	**BD-Hip**	**SD-Gate**	**Clap-R&B**	**SD-Brk3**	**SD-Brk4**	**HH-99 C**	**Tom-Dry**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Lyn C	**SD-GateShort**	**HH-Lyn O**	**BD-Dist**	**TriangleFilt**	**Crash**	**SynPerc2**	**Ride-Dry1**

Dr11: Drum'n'Bass

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn4	**BD-DnB**	**SD-77**	**SD-Syn5**	**SD-Brk5**	**SD-Brk2**	**HH-Dry1 C**	**Tom-Gate**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambourine	**Tom-Dry**	**HH-Dry1 O**	**AutoBass**	**Syn-Perc3**	**Crash-Dry**	**Ride-Dry2**	**Ride-Dry1**

Dr12: Glitch/Click

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Rubber	**BD-Arcade**	**SD-Scrape**	**Clap-WS**	**SD-Needle**	**SD-Burst**	**HH-Syn C**	**Tom-LektraLo**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Syn P	**Tom-LektraHi**	**HH-Syn O**	**Wavedrum 1**	**Tom-PlnkHi**	**CrashElectro**	**Modbel**	**Ride-Electro**

Dr13: Dancehall

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn2	**BD-R&B**	**SD-Dry3**	**Clap-Dry**	**SD Dry2**	**Rim-Dry**	**HH-AN Ring C**	**Tom-Dry Drv**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Shaker	**Conga-Mt Drv**	**HH-AN Ring O**	**Conga-L Drv**	**Conga-H Drv**	**Crash-HPF**	**Tabla Drv**	**Ride-Dry HPF**

Dr14: Hard House

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Hard	**BD-99 Hard**	**SD-99**	**Clap-88**	**SD-Blaster**	**SD-Hard**	**HH-99 C**	**Tom-99HardLo**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-99 P	**Tom-99HardMd**	**HH-99 O**	**Tom-99HardHi**	**SD-Comb1**	**Crash-99**	**SD-Comb2**	**Ride-Dry2**

Dr15: 80s OldSkool

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Dry1	**BD-Amb**	**SD-Lynn**	**Clap-R&B**	**SD-77**	**SD-Gate**	**HH-Lynn C**	**Tom-Simm L**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Lynn P	**Tom-Simm M**	**HH-Lynn O**	**Tom-Simm H**	**Cawbell-88**	**Crash**	**Clave-88**	**Ride-KPR**

Dr16: ElectricDrum

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Electro1	**BD-Electro2**	**SD-Electro1**	**Clap-Electro**	**SD-Electro2**	**SD-Electro3**	**HH-KR55 C**	**Tom-ElectLow**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-88 O	**Tom-ElectMid**	**HH-KR55 O**	**Tom-ElectHi**	**Zapper1**	**Crash-Elect**	**Zapper2**	**Ride-Comb**

Dr17: Synth Drum

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-LPF	**BD-Sine**	**SD-Noise**	**Clap-Noise**	**SD-NoiseShot**	**SD-HPF**	**HH-HPF C**	**Tom-Noise**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Tambrn-Syn	**Wire Shot**	**HH-HPF O**	**Zap**	**Reverse Zap**	**Crash-Noise**	**Cross Perc**	**Ride-Comb**

Dr18: ER-1

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Analog1	**BD-Analog2**	**SD-Analog1**	**Rim-Analog**	**SD-Analog2**	**SD-Analog3**	**HH-Analog1 C**	**Tom-Analog L**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Analog2 C	**Tom-Analog H**	**HH-Analog O**	**Retroshot**	**Perc-Comb**	**Crash-Analog**	**Perc-Analog**	**Noise**

Dr19: Micro

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Flappo	**BD-Rubber**	**SD-NoizWhap**	**Clap-Whip**	**SD-BeatMetal**	**SD-Clak**	**HH-Wood C**	**Tom-PhonoFlr**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-Wood P	**Tom-Blip1**	**HH-88deci O**	**Tom-Blip2**	**Tom-PhonoHi**	**Crash-Swish**	**MetalTap**	**Ride-Swish**

Dr20: Construct

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Syn1	**BD-Syn2**	**SD-Syn1**	**Rim-Lynn**	**SD-R&B2**	**SD-Brk3**	**HH-Lyn C**	**Claves88**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Noise1	**"AT-""sss"" "**	**HH-Dry1 C**	**"AT-""kkk"" "**	**SynPerc2**	**SynPerc3**	**Noise4**	**HH-99 C**

Dr21: IDM

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Radar	**BD-IDM**	**SD-IDM**	**Clap-IDM**	**SD-CrossMod**	**SD-Noise**	**HH-Noise C**	**Tom-Formant**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-HPF Squ	**Waveshape**	**Noise Deci**	**Noise Comb**	**Random Mod**	**Cross Comb**	**Impulse Comb**	**Pitch Mod**

Dr22: Modulus

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-Dist	**BD-Release**	**Metal Hit1**	**Clap-RingMod**	**Space Drum**	**Metal Hit2**	**HH-RingMod**	**Tabla-Comb**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Woodblock H	**Filter Drum**	**Woodblock L**	**HH-Glass**	**Cowbell-Mod**	**Conga-Rez**	**Cabasa**	**Ride-HPF EG**

Dr23: Metalic

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
BD-88 Drive	**BD-Jazz+Nois**	**SD-CrossMod1**	**Clap-Deci**	**SD-CrossMod2**	**SD-CrossMod3**	**HH-AN Ring C**	**Tom-PMod Drv**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
HH-AT Harpsi	**Perc-Formant**	**HH-Ring O**	**Conga-L Deci**	**Conga-H Deci**	**SE-Space**	**SE-DirtyPlop**	**Perc-VPM**

Dr24: Synth Voice

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
"Voice""Yu"" "	**"Voice""Yo"" "**	**"Voice""Ya"" "**	**"Voice""Ai"" "**	**"Voice""Ye"" "**	**"Voice""Wa"" "**	**"Voice""Chi"" "**	**"Voice""Ah"" "**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
"Voice""Ha"" "	**"Voice""eee"" "**	**"Voice""Shi"" "**	**"Voice""Uh"" "**	**"Voice""Eh"" "**	**"Voice""Ki"" "**	**"Voice""Oh"" "**	**"Voice""Fu"" "**

Dr25–32: Init DrumKit

Inst 1 (C2)	Inst 2 (C#2)	Inst 3 (D2)	Inst 4 (D#2)	Inst 5 (E2)	Inst 6(F2)	Inst 7 (F#2)	Inst 8 (G2)
Init Inst1	**Init Inst2**	**Init Inst3**	**Init Inst4**	**Init Inst5**	**Init Inst6**	**Init Inst7**	**Init Inst8**
Inst 9 (G#2)	Inst 10 (A2)	Inst 11 (A#2)	Inst 12 (B2)	Inst 13 (C3)	Inst 14 (C#3)	Inst 15 (D3)	Inst 16 (D#3)
Init Inst9	**Init Inst10**	**Init Inst11**	**Init Inst12**	**Init Inst13**	**Init Inst14**	**Init Inst15**	**Init Inst16**

PCM

Synth z PCM

No.	Name
1	EP-Stage *4
2	EP-Dyno *4
3	EP-Wurly *4
4	Clav1
5	Clav2
6	Organ1
7	Organ2
8	Organ3
9	Organ4
10	Organ5
11	OrganM1
12	OrganFul
13	OrganVox
14	A.Guitar
15	E.Guitar
16	GtrChord
17	A.Bass
18	E.Bass
19	PickBass
20	SlapBass
21	Strings
22	ChoirPad
23	AirPad
24	EP Pad1
25	EP Pad2
26	Spectrm1
27	Spectrm2
28	Spectrm3
29	Spectrm4
30	SynSine1
31	SynSine2
32	SynSine3
33	SynSine4
34	SynSine5
35	SynSine6
36	SynSine7
37	SynEP1
38	SynEP2
39	SynClav
40	SynGtr1
41	SynGtr2
42	SynBell1
43	SynBell2
44	SynBell3
45	SynDigi1
46	SynDigi2
47	SynDigi3
48	SynDigi4
49	SynDigi5
50	SynDigi6
51	SynDigi7
52	SynDigi8
53	SynWire1
54	SynWire2
55	SynWire3
56	SynWire4
57	SynOct1
58	SynOct2
59	SynOct3
60	Saw5th
61	Squ5th
62	SynVox1
63	SynVox2
64	Endless *5

*4: 3種類のエレクトリックピアノのPCMは、ベロシティーの強さにより発音するPCM音色が切り替わります。

*5: 64: Endlessの波形は「無限音階」と呼ばれている音をシミュレートした波形で各オクターブ間は同じ音になります。「無限音階」とは、ドレミファソラシドレミ‥‥と何回繰り返して上がっていっても、同じ音程の音階が無限に続いてく音のことをいいます。

Drum PCM

No.	Name
1	BD-99
2	BD-88
3	BD-DDD1
4	BD-Syn1
5	BD-Syn2
6	BD-Syn3
7	BD-Syn4
8	BD-Syn5
9	BD-Dist
10	BD-Zap
11	BD-Dry1
12	BD-Dry2
13	BD-Dry3
14	BD-Jazz
15	BD-R&B
16	BD-Hip
17	BD-DnB
18	SD-99 1
19	SD-99 2
20	SD-88
21	SD-77
22	SD-Lynn
23	SD-Syn1
24	SD-Syn2
25	SD-Syn3
26	SD-Syn4
27	SD-Syn5
28	SD-Brk1
29	SD-Brk2
30	SD-Brk3
31	SD-Brk4
32	SD-Brk5
33	SD-Brk6
34	SD-R&B1
35	SD-R&B2
36	SD-Hip
37	SD-DnB
38	SD-Dry1
39	SD-Dry2
40	SD-Dry3
41	SD-Jazz1
42	SD-Jazz2
43	SD-Gate
44	SD-Ambi
45	SD-Rev
46	Rim-Syn
47	Rim-Lynn
48	Rim-Dry
49	Clap-99
50	Clap-88
51	Clap-Dry
52	Clap-R&B
53	HH-99 C
54	HH-99 O
55	HH-88 C
56	HH-88 O
57	HH-KR55C
58	HH-KR55O
59	HH-Lyn C
60	HH-Lyn O
61	HH-Dry1C
62	HH-Dry1O
63	HH-Dry2C
64	HH-Dry2O
65	Rid-KPR
66	Rid-Dry1
67	Rid-Dry2
68	Crash-99
69	Crash
70	Tom-99
71	Tom-Dry
72	Tom-Jazz
73	Tom-Gate
74	Conga-H
75	Conga-L
76	Conga-Mt
77	Bongo
78	Tabla
79	Djembe
80	Cowbell
81	Claves88
82	Tamborin
83	Triangle
84	Cabasa
85	SynPerc1
86	SynPerc2
87	SynPerc3
88	SynPerc4
89	Noise1
90	Noise2
91	Noise3
92	Noise4
93	Impulse1
94	Impulse2
95	AT-Nois1
96	AT-Nois2
97	AT-Org
98	AT-Hrpsi
99	AT-Marmb
100	AT-Xylph
101	AT-Vib
102	AT-Brth1
103	AT-Brth2
104	AT-Bottl
105	AT-PanFl
106	AT-Kalmb
107	AT-LogDr
108	AT-Perc
109	AT-Tabla
110	AT-FGtr
111	AT-EGtr1
112	AT-EGtr2
113	AT-EGtr3
114	AT-EGtr4
115	AT-ABass
116	AT-Bass1
117	AT-Bass2
118	AT-Bass3
119	AT-Syn1
120	AT-Syn2
121	AT-Syn3
122	"AT-""tnn"""
123	"AT-""puh"""
124	"AT-""hhh"""
125	"AT-""ch"""
126	"AT-""kkk"""
127	"AT-""sss"""
128	"AT-""doo"""

Templates

Synth Program

No.	Template Name	Category
1	Init Program	Init Template
2	Init Sine	Init Template
3	Init Noise	Init Template
4	Init Mono	Init Template
5	Init FixedPt	Init Template
6	Init PitchEG	Init Template
7	Init 2OSC	Init Template
8	Init 3OSC	Init Template
9	Init PWM	Init Template
10	Init Ring	Init Template
11	Init Sync	Init Template
12	Init Cross	Init Template
13	Init VPM	Init Template
14	Init Unison	Init Template
15	Init SynPCM	Init Template
16	Init DrumPCM	Init Template
17	Init FcKeyTr	Init Template
18	Init CombKTr	Init Template
19	Init HPF+LPF	Init Template
20	Init Sweep	Init Template
21	Init Comb	Init Template
22	Init Drive	Init Template
23	Init WaveShp	Init Template
24	Init AudioIn *6	Init Template
25	Sub Bass	Bass
26	House Bass	Bass
27	Saw Bass	Bass
28	Drop Bass	Bass
29	Reso Bass	Bass
30	Square Bass	Bass
31	Boost Bass	Bass
32	Klash Bass	Bass
33	Morph33 Bass	Bass
34	Bite Bass	Bass
35	Drive Bass	Bass
36	Detune Bass	Bass
37	Unison Bass	Bass
38	UniPulseBass	Bass
39	MG Bass	Bass
40	Glide Bass	Bass
41	Octave Bass	Bass
42	VPM Bass	Bass
43	BPF Bass	Bass
44	Reverse Bass	Bass
45	DistSqu Bass	Bass
46	Sync Bass	Bass
47	Ring Bass	Bass
48	Pedal Bass	Bass
49	Organ Bass	Bass
50	Finger Bass	Bass
51	Slap Bass	Bass
52	AcousticBass	Bass
53	Sine Lead	Lead
54	Square Lead	Lead
55	Dukey Lead	Lead
56	Fusion Lead	Lead
57	Phunky Lead	Lead
58	SoftSaw Lead	Lead
59	Detuned Lead	Lead
60	UniPulseLead	Lead
61	Wired Lead	Lead
62	HPF Uni Lead	Lead
63	CrossModLead	Lead
64	Trance Lead	Lead
65	Hoover Lead	Lead
66	SawSyncLead	Lead
67	VeloDistLead	Lead
68	5th Lead	Lead
69	PWM Stab	Poly Synth
70	Square Comp	Poly Synth
71	Poly Comp	Poly Synth
72	Arp Pizz	Poly Synth
73	Big Pad	Poly Synth
74	Cyber Synth	Poly Synth
75	Comb Stab	Poly Synth
76	Touchy HPF	Poly Synth
77	Detune Sine	Poly Synth
78	Obie Brass	Poly Synth
79	Synth Brass	Poly Synth
80	PWM Strings	Strings
81	Ana Strings	Strings
82	PCM Strings	Strings
83	Pad Rise	Pad
84	Trance Pad	Pad
85	Sweep Pad	Pad
86	HPF Fall	Pad
87	BPF Sweep	Pad
88	Square Pad	Pad
89	Airy Pad	Pad
90	Air Vox	Pad
91	5thRandomPad	Motion
92	Horizon Harp	Motion
93	Radiation	Motion
94	Comb Motion	Motion
95	SecretMotion	Motion
96	YaiYai Pad	Motion
97	Trance Mover	Motion
98	WaabWaab	Motion
99	Repeater	Motion
100	EP Stage	Keyboard
101	EP Cho Dyno	Keyboard
102	EP Wurly	Keyboard
103	WS Vel Piano	Keyboard
104	VPM Piano	Keyboard
105	Clav	Keyboard
106	Synth Clav	Keyboard
107	Rotary Organ	Keyboard
108	Perc Organ	Keyboard
109	A.Guitar	Guitar/Pluck
110	E.Guitar	Guitar/Pluck
111	Comb Pluck	Guitar/Pluck
112	Syn Pizzo	Bell/Decay
113	Stereo Arp	Bell/Decay
114	ResonanceArp	Bell/Decay
115	Perc Square	Bell/Decay
116	Sonar	Bell/Decay
117	VPM Bell	Bell/Decay
118	Chord Hit	Hit/Drum
119	Synth BD	Hit/Drum
120	Synth Noise	Hit/Drum
121	Synth HH	Hit/Drum
122	Synth Perc	Hit/Drum
123	Electric Tom	Hit/Drum
124	Windstorm	S.E.
125	Explosion	S.E.
126	Metal Whip	S.E.
127	CrossModFall	S.E.
128	FeedbackBeep	S.E.

*6: 024:Init AudioInは、オーディオ・イン機能を使用したプログラムです。プログラムを発音させるには、本体にマイクや外部オーディオ機器を接続する必要があります。(☞18 ページ「5. オーディオ入力との接続－ INPUT端子」)

Insert Effect

No.	Effect Name	Effect Type
1	Concert Hall	Reverb
2	Large Hall	Reverb
3	Warm Hall	Reverb
4	Smooth Hall	Reverb
5	Light Reverb	Reverb
6	BrightReverb	Reverb
7	Space Reverb	Reverb
8	Wet Plate	Reverb
9	Dry Plate	Reverb
10	Bright Room	Reverb
11	Dead Room	Reverb
12	ShortAmbient	Reverb
13	SpringReverb	Reverb
14	Entrance	Reverb
15	Arena	Reverb
16	Club	Reverb
17	ReversReverb	Early Reflections
18	Gate Reverb	Early Reflections
19	EarlyReflect	Early Reflections
20	Ghost Reverb	Early Reflections
21	Stereo Delay	St.Delay
22	Cross Delay	St.Delay
23	Short Delay	St.Delay
24	PingPong Dly	L/C/R Delay
25	Long Delay	L/C/R Delay
26	MultiTapDly1	L/C/R Delay
27	MultiTapDly2	L/C/R Delay
28	SlowPanDelay	Auto Panning Delay
29	RandomPanDly	Auto Panning Delay
30	St.Pan Delay	St.Auto Panning Delay
31	Mod Delay	Modulation Delay
32	DeepModDelay	Modulation Delay
33	St.Mod Delay	St.Modulation Delay
34	Chorus Delay	St.Modulation Delay
35	AmbientDelay	Tape Echo
36	Tape Echo	Tape Echo
37	Analog Echo	Tape Echo
38	RisingChoDly	Tape Echo
39	Grain Delay1	Grain Shifter
40	Grain Delay2	Grain Shifter
41	Grain Loop	Grain Shifter
42	GrainShifter	Grain Shifter
43	StereoChorus	St.Chorus
44	Light Chorus	St.Chorus
45	Deep Chorus	St.Chorus
46	Harmonic Cho	St.Flanger/CombFilter
47	BrightChorus	St.Chorus
48	Dub Chorus	St.Chorus
49	Light Ensmbl	Ensemble
50	DeepEnsemble	Ensemble
51	St.Flanger	St.Flanger/CombFilter
52	LightFlanger	St.Flanger/CombFilter
53	Deep Flanger	St.Flanger/CombFilter
54	RandomFlangr	St.Flanger/CombFilter
55	StereoPhaser	St.Phaser
56	Light Phaser	St.Phaser
57	Deep Phaser	St.Phaser
58	3D Phase Pan	St.Phaser
59	Fast Phaser	St.Phaser
60	St.Tremolo	St.Tremolo
61	WurlyTremolo	St.Tremolo
62	Auto Pan	St.Tremolo
63	Old EP Pan	St.Tremolo
64	St.Vibrato	St.Vibrato
65	Vibrato Cho	St.Vibrato
66	Rotary-CC#01	Rotary Speaker [W]
67	Rotary-Pedal	Rotary Speaker [W]
68	Ring Mod	St.Ring Modulator
69	SweepRingMod	St.Ring Modulator
70	Note RingMod	St.Ring Modulator
71	Deci 12kHz	St.Decimator
72	Deci 8bit	St.Decimator
73	HardDecimatr	St.Decimator
74	LFO Talk	Talking Modulator [W]
75	Auto Talk	Talking Modulator [W]
76	Talk-CC#01	Talking Modulator [W]
77	Talk-P.Bend	Talking Modulator [W]
78	LPF Sweep	St.Filter
79	BPF Sweep	St.Filter
80	HPF-CC#01	St.Filter
81	RandomFilter	St.Filter
82	BPM LFO Wah	St.Wah
83	AutoWah Vox	St.Wah
84	Wah-Velocity	St.Wah
85	Wah-Pedal	St.Wah
86	Octaver+1	Pitch Shifter
87	Octaver-1	Pitch Shifter
88	Octaver-1Mix	Pitch Shifter
89	5thPitch Mix	Pitch Shifter
90	Over Drive	Distortion
91	Fat Drive	Distortion
92	Snare Drive	Distortion
93	Bass Drive	Distortion
94	Distortion	Distortion
95	70's Drive	Distortion
96	Fuzz Dist	Distortion
97	Old Radio	Distortion
98	Telephone	Talking Modulator [W]
99	BlackCabinet	Cabinet Simulator
100	TweedCabinet	Cabinet Simulator
101	Vox Cabinet	Cabinet Simulator
102	TubeSaturate	Tube PreAmp Simulator
103	SoftSaturate	Tube PreAmp Simulator
104	HardSaturate	Tube PreAmp Simulator
105	Stereo Comp	St.Compressor
106	Master Comp	St.Compressor
107	Kick Comp	St.Compressor
108	Bass Comp	St.Compressor
109	Hard Comp	St.Compressor
110	Soft Limiter	St.Limiter
111	Hard Limiter	St.Limiter
112	Boost +6dB	St.Limiter
113	Boost +12dB	St.Limiter
114	Noise Gate	St.Gate
115	Hard Gate	St.Gate
116	Smooth Gate	St.Gate
117	Comb Exciter	St.Flanger/CombFilter
118	Enhancer	St.Flanger/CombFilter
119	Flat EQ	St.2 Band EQ
120	Bright EQ	St.2 Band EQ
121	Bass EQ	St.2 Band EQ
122	Total EQ	St.2 Band EQ
123	Low Boost	St.2 Band EQ
124	Sub Woofer	Tube PreAmp Simulator
125	Low Cut	St.2 Band EQ
126	50Hz Hum Cut	St.2 Band EQ
127	60Hz Hum Cut	St.2 Band EQ
128	No Effect	No Effect

Master Effect

No.	Effect Name	Effect Type
1	Concert Hall	Reverb
2	Large Hall	Reverb
3	Warm Hall	Reverb
4	Smooth Hall	Reverb
5	Light Reverb	Reverb
6	BrightReverb	Reverb
7	Space Reverb	Reverb
8	Wet Plate	Reverb
9	Dry Plate	Reverb
10	Bright Room	Reverb
11	Dead Room	Reverb
12	ShortAmbient	Reverb
13	SpringReverb	Reverb
14	Entrance	Reverb
15	Arena	Reverb
16	Club	Reverb
17	ReversReverb	Early Reflections
18	Gate Reverb	Early Reflections
19	EarlyReflect	Early Reflections
20	Ghost Reverb	Early Reflections
21	Stereo Delay	St.Delay
22	Cross Delay	St.Delay
23	Short Delay	St.Delay
24	PingPong Dly	L/C/R Delay
25	Long Delay	L/C/R Delay
26	MultiTapDly1	L/C/R Delay
27	MultiTapDly2	L/C/R Delay
28	SlowPanDelay	Auto Panning Delay
29	RandomPanDly	Auto Panning Delay
30	St.Pan Delay	St.Auto Panning Delay
31	Mod Delay	Modulation Delay
32	DeepModDelay	Modulation Delay
33	St.Mod Delay	St.Modulation Delay
34	Chorus Delay	St.Modulation Delay
35	AmbientDelay	Tape Echo
36	Tape Echo	Tape Echo
37	Analog Echo	Tape Echo
38	RisingChoDly	Tape Echo
39	Grain Delay1	St.Grain Shifter
40	Grain Delay2	St.Grain Shifter
41	Grain Loop	St.Grain Shifter
42	GrainShifter	St.Grain Shifter
43	StereoChorus	St.Chorus
44	Light Chorus	St.Chorus
45	Deep Chorus	St.Chorus
46	Harmonic Cho	St.Flanger/CombFilter
47	BrightChorus	St.Chorus
48	Dub Chorus	St.Chorus
49	Light Ensmbl	Ensemble
50	DeepEnsemble	Ensemble
51	St.Flanger	St.Flanger/CombFilter
52	LightFlanger	St.Flanger/CombFilter
53	Deep Flanger	St.Flanger/CombFilter
54	RandomFlangr	St.Flanger/CombFilter
55	StereoPhaser	St.Phaser
56	Light Phaser	St.Phaser
57	Deep Phaser	St.Phaser
58	3D Phase Pan	St.Phaser
59	Fast Phaser	St.Phaser
60	St.Tremolo	St.Tremolo
61	WurlyTremolo	St.Tremolo
62	Auto Pan	St.Tremolo
63	Old EP Pan	St.Tremolo
64	St.Vibrato	St.Vibrato
65	Vibrato Cho	St.Vibrato
66	Rotary-CC#01	Rotary Speaker [W]
67	Rotary-Pedal	Rotary Speaker [W]
68	Ring Mod	St.Ring Modulator
69	SweepRingMod	St.Ring Modulator
70	Note RingMod	St.Ring Modulator
71	Deci 12kHz	St.Decimator
72	Deci 8bit	St.Decimator
73	HardDecimatr	St.Decimator
74	LFO Talk	Talking Modulator [W]
75	Auto Talk	Talking Modulator [W]
76	Talk-CC#01	Talking Modulator [W]
77	Talk-P.Bend	Talking Modulator [W]
78	LPF Sweep	St.Filter
79	BPF Sweep	St.Filter
80	HPF-CC#01	St.Filter
81	RandomFilter	St.Filter
82	BPM LFO Wah	St.Wah
83	AutoWah Vox	St.Wah
84	Wah-Velocity	St.Wah
85	Wah-Pedal	St.Wah
86	Octaver+1	St.Pitch Shifter
87	FeedbackOct+	St.Pitch Shifter
88	Octaver-1Mix	St.Pitch Shifter
89	5thPitch Mix	St.Pitch Shifter
90	Over Drive	Distortion
91	Fat Drive	Distortion
92	Snare Drive	Distortion
93	Bass Drive	Distortion
94	Distortion	Distortion
95	70's Drive	Distortion
96	Fuzz Dist	Distortion
97	Old Radio	Distortion
98	Telephone	Talking Modulator [W]
99	BlackCabinet	Cabinet Simulator
100	TweedCabinet	Cabinet Simulator
101	Vox Cabinet	Cabinet Simulator
102	TubeSaturate	St.Tube PreAmp Simulator
103	SoftSaturate	St.Tube PreAmp Simulator
104	HardSaturate	St.Tube PreAmp Simulator
105	Stereo Comp	St.Compressor
106	Master Comp	St.Compressor
107	Kick Comp	St.Compressor
108	Bass Comp	St.Compressor
109	Hard Comp	St.Compressor
110	Soft Limiter	St.Limiter
111	Hard Limiter	St.Limiter
112	Boost +6dB	St.Limiter
113	Boost +12dB	St.Limiter
114	Noise Gate	St.Gate
115	Hard Gate	St.Gate
116	Smooth Gate	St.Gate
117	Comb Exciter	St.Flanger/CombFilter
118	Enhancer	St.Flanger/CombFilter
119	Flat EQ	St.4 Band EQ
120	Bright EQ	St.4 Band EQ
121	Bass EQ	St.4 Band EQ
122	Total EQ	St.4 Band EQ
123	Low Boost	St.4 Band EQ
124	Sub Woofer	St.Tube PreAmp Simulator
125	Low Cut	St.4 Band EQ
126	50Hz Hum Cut	St.4 Band EQ
127	60Hz Hum Cut	St.4 Band EQ
128	No Effect	No Effect

仕様とオプション

動作 Fs		48kHz
モード		Program, Drum, Global
音源部	音源システム	MMT（Multiple Modeling Technology）
	同時発音数	最大 24 ボイス ※1
	構成	• シンセ 2 オシレーター＋ノイズ・ジェネレーター、2 フィルター（ルーティング付き）、1 ドライバー or ウェーブ・シェープ （11 タイプ）、3EG、2LFO、6 バーチャル・パッチ、3 モジュレーション・シーケンサー、オシレーター 1（9 種類の基本波形、4 種類のモジュレーション）、オシレーター 2（4 種類の基本波形、2 種類のモジュレーション）、PCM （オシレータ 1 側で選択可能、Synth PCM: 64 種類、Drum PCM: 128 種類）、フィルタ 1（可変式マルチモードフィルター、–24dB LPF ～ –12dB LPF ～ HPF ～ BPF ～ Thru）、フィルター 2（切替式マルチモードフィルター、LPF/HPF/BPF/Comb） • ボコーダー 16 バンド・ボコーダ、各バンド・レベル / パン可変、フォルマント・モーション機能（Global へ 16 個のフォルマント・モーション・データを記録可能）、フォルマント・シフト機能、フォルマント・ホールド機能 • エンベロープ・フォロワー 検出したエンベロープをバーチャル・パッチ・ソース、エフェクト・コントロール・ソースとして利用可能、ノートオン、オフ機能（同時発音数 8）
エフェクト	エフェクト数	30 種類
	構成	（イコライザー ＋ 2 インサート・エフェクト）× 4（各ティンバーごと）＋ 1 マスター・エフェクト
アルペジエーター	アルペジオ・タイプ	6 種類（Up / Down / Alt1 / Alt2 / Random / Trigger）
	構成	32 ステップ単位（ステップ数可変）での発音オン / オフ機能付き
ステップシーケンサー	同時記録発音数	8 音　※3
	構成	32 ステップシーケンサ × 2 （2 機をリンクして再生可能）、再生モード 3 種類 (OneShot/Loop/Step)、鍵盤 / パネル・キーによるステップ入力
プログラム	プログラム数	16 × 16 バンク計 256（プログラム / ユーザ・エリアを含む）
	構成	1 プログラム : 4 ティンバー＋ 1 ボコーダー＋ 1 マスター・エフェクト +1 アルペジエーター＋ 2 ステップ・シーケンサー 1 ティンバー : 1 シンセ・プログラムまたは 1 ドラムキット＋イコライザー＋ 2 インサート・エフェクト
ドラム	プログラム数	32 キット
	構成	ティンバー : 1 ドラムキット 1 ドラムキット : 16 シンセ・プログラム ※3
鍵盤		49 鍵（アフタータッチなし）
コントローラー		モジュレーション・ホイール、ピッチ・ベンド・ホイール
入出力端子	音声入力	AudioIn1: 標準ジャック、 AudioIn2（Mic/LineSw）: 標準ジャックおよびミニジャック（ヘッドセット・マイク用）
	音声出力	MAIN OUTPUT（Lch/MONO）: 標準ジャック
		MAIN OUTPUT（Rch）: 標準ジャック
		INDIV. OUTPUT（Lch）: 標準ジャック
		INDIV. OUTPUT（Rch）: 標準ジャック
		Phones Out: 標準ステレオ・ジャック
コントロール入力		AssignablePedal 端子、AssignableSw 端子、To Keyboard（TO KYBD）端子
MIDI		IN、OUT、THRU 端子、USB B 端子
ディスプレイ		128 × 64 フルドット LCD モジュール（バックライト付き）
電源		AC9V
外形寸法（W × D × H）	RADIAS-R ＋ RD-KB	パネル倒立時 : 885mm × 383mm × 223mm パネル収納時 : 885mm × 383mm × 99mm
	RADIAS-R	482mm × 185mm × 76mm
重量	RADIAS-R ＋ RD-KB	8.7kg
	RADIAS-R	2.7kg
付属品		ヘッドセット・マイク（コンデンサー・マイク）、AC/AC パワー・サプライ、ワッシャ× 4、ブッシング× 4、ネジ× 4、ドライバー（RADIAS-R のみ）、CD-ROM (PC エディター・ソフト他）
オプション（別売）		コルグ EXP–2 フット・コントローラー、コルグ XVP–10 EXP/VOL ペダル、コルグ PS–1 ペダル・スイッチ、コルグ DS–1H ダンパー・ペダル

※1: 音色を構成するパラメーターにより変動します。
※2: ステップ・シーケンサーに記録できる１ステップ当たりの総発音数。
※3: ドラムキットは、プログラムの４つのティンバー のうち１つにアサイン可能。

製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(2005年９月現在)

RADIAS　MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック	電源 ON 時	1 － 16	1 － 16	記憶される
チャンネル	設定可能	1 － 16	1 － 16	
モード	電源 ON 時	×	3	
	メッセージ	×	×	
	代用	**********	×	
ノート	音域	*5 － 108/21 － 108	0 － 127	* RADIAS (with keyboard)/RADIAS (no keyboard)
ナンバー：		**********	0 － 127	
ベロシティ	ノート・オン	○ 1 － 127	○ 1 － 127	
	ノート・オフ	○ 64	×	
アフター	キー別	×	×	
タッチ	チャンネル別	○	○	＊1
ピッチ・ベンド		* ○ / ×	○	* RADIAS (with keyboard)/RADIAS (no keyboard) ＊B
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB,LSB) ＊K
	1	* ○ / ×	○	モジュレーション・ホイール ＊C
	2	○	○	ブレス・コントローラー ＊1, ＊C
	4	○	○	フット・コントローラー ＊1, ＊C
	6	○	○	データ・エントリー(MSB) ＊C
	7	○	○	ボリューム ＊1, ＊C
	10	○	○	パンポット ＊1, ＊C
	11	○	○	エクスプレッション ＊1, ＊C
	64	○	○	ダンパー ＊1, ＊C
	65	○	○	ポルタメント ＊1, ＊C
	82	○	○	フット・スイッチ ＊1, ＊C
	98, 99	○	○	RRPN(LSB, MSB) ＊C
	0 － 95, 102 － 119	○	○	パネル・コントロール ＊2, ＊C
プログラム		○ 0 － 127	○ 0 － 127	＊P
チェンジ：	設定可能範囲	**********	0 － 127	
エクスクルーシブ		○	○	＊3, ＊E
コモン	：ソング・ポジション	×	×	
	：ソング・セレクト	×	×	
	：チューン	×	×	
リアルタイム	：クロック	○	○	＊4
	：コマンド	×	○	
その他	：ローカル ON ／ OFF	×	×	
	：オール・ノート・オフ	×	○ 123 － 127	
	：アクティブ・センシング	○	○	
	：リセット	×	×	

備考
*P,*C,*B,*E,*K : それぞれGlobal、ティンバーのMIDI Filter（Prog.Chg,CtrlChg,P.Bend,SystemEx,BankChg）の設定がENAのとき送受信する。
*1 : GlobalモードP08: PEDAL&SWの“A.PEDAL”と“A.SwFunc”の設定によって送信する。
*2 : GlobalモードP07: MIDI MAP[CC#]で設定した番号で送受信する。
*3 : KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー・メッセージ、マスター・ボリューム、マスター・ファイン・チューンに対応する
*4 : GlobalモードP04: MIDIの“Clock”がIntのとき送信し、受信しない。Ext-MIDI/Ext-USB/Autoのときは、その逆となる。

モード 1： オムニ・オン、ポリ　　モード 2： オムニ・オン、モノ　　○： あり
モード 3： オムニ・オフ、ポリ　　モード 4： オムニ・オフ、モノ　　×： なし

MIDIインプリメンテーションについては、付属のCD-ROMに収録されている“RADIAS_MIDI_Imple_EFGJ1.pdf”を参照してください。

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。
ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03（3799）9086

●サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所コルグ物流センター内　TEL 03（3799）9085

KORG 株式会社コルグ
本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2　URL: http://www.korg.co.jp/

© 2005 KORG INC.